Pioneer sound.vision.soul

DJ エフェクター

EFX-1000

取扱説明書

このたびは、パイオニアの製品をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。
この取扱説明書をよくお読みになり、正しくお使いください。
特に、**「安全上のご注意」**は必ずお読みください。
なお、「取扱説明書」は「保証書」、「ご相談窓口・修理窓口のご案内」と一緒に必ず保管してください。

安全上のご注意

安全に正しくお使いいただくために

絵表示について

この取扱説明書および製品への表示は、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。
内容をよく理解してから本文をお読みください。

⚠警告 この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

⚠注意 この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例

△記号は注意（警告を含む）しなければならない内容であることを示しています。
図の中に具体的な注意内容（左図の場合は感電注意）が描かれています。

⃠記号は禁止（やってはいけないこと）を示しています。
図の中や近くに具体的な禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。

●記号は行動を強制したり指示する内容を示しています。
図の中に具体的な指示内容（左図の場合は電源プラグをコンセントから抜け）が描かれています。

⚠警告

〔異常時の処置〕

- 万一煙が出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると火災・感電の原因となります。すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。煙が出なくなるのを確認して販売店に修理をご依頼ください。お客様による修理は危険ですから絶対おやめください。
- 万一内部に水や異物等が入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて販売店にご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。
- 万一本機を落としたり、カバーを破損した場合は、機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて販売店にご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

〔設置〕

- 付属の電源コードはこの機器のみで使用することを目的とした専用品です。他の電気製品ではご使用になれません。他の電気製品で使用した場合、発熱により火災・感電の原因となることがあります。また電源コードは本製品に付属のもの以外は使用しないでください。他の電源コードを使用した場合、この機器の本来の性能が出ないことや、電流容量不足による発熱により火災・感電の原因となることがあります。

⚠警告

- 電源プラグの刃および刃の付近にほこりや金属物が付着している場合は、電源プラグを抜いてから乾いた布で取り除いてください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。
- 電源コードの上に重いものをのせたり、コードが本機の下敷きにならないようにしてください。また、電源コードが引張られないようにしてください。コードが傷ついて、火災・感電の原因となります。コードの上を敷物などで覆うことにより、それに気付かず、重い物をのせてしまうことがあります。
- 放熱をよくするため他の機器、壁等から間隔をとり、またラックに入れる時はすき間をあけてください。また、次のような使い方で通風孔をふさがないでください。内部に熱がこもり、火災の原因となることがあります。
  - あおむけや横倒し、逆さまにする。
  - 押し入れなど、風通しの悪い狭いところに押し込む。
  - じゅうたんやふとんの上に置く。
  - テーブルクロスなどをかける。

〔使用環境〕

- この機器に水が入ったり、ぬらさないようにご注意ください。火災・感電の原因となります。雨天、降雪中、海岸、水辺での使用は特にご注意ください。
- 風呂場・シャワー室等では使用しないでください。火災・感電の原因となります。
- 表示された電源電圧（交流100ボルト 50/60 Hz）以外の電圧で使用しないでください。火災・感電の原因となります。
- この機器を使用できるのは日本国内のみです。船舶などの直流（DC）電源には接続しないでください。火災の原因となります。

〔使用方法〕

- 本機の上に花びん、植木鉢、コップ、化粧品、薬品や水などの入った容器または小さな金属物をおかないでください。こぼれたり、中に入った場合、火災・感電の原因となります。
- ぬれた手で（電源）プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となることがあります。
- 本機の通風孔などから、内部に金属類や燃えやすいものなどを差し込んだり、落とし込んだりしないでください。
火災・感電の原因となります。特にお子様のいるご家庭ではご注意ください。

⚠警告

- 本機のカバーを外したり、改造したりしないでください。内部には電圧の高い部分があり、火災・感電の原因となります。内部の点検・整備・修理は販売店にご依頼ください。
- 電源コードを傷つけたり、加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、ひっぱったり、加熱したりしないでください。コードが破損して火災・感電の原因となります。コードが傷んだら（芯線の露出、断線など）販売店に交換をご依頼ください。
- 雷が鳴り出したらアンテナ線や電源プラグには触れないでください。感電の原因となります。
- 製品に付属の電源コンセントには、そのパネルおよび取扱説明書に表示された容量を超える消費電力を持つ電気機器を接続しないでください。火災の原因となります。電熱器具、ヘアードライヤー、電磁調理器などは接続しないでください。また表示してある電力以内であっても、電源を入れた時に大電流の流れる機器などは接続しないでください。

⚠注意

〔設置〕

- 電源の供給を完全に停止するためには、電源プラグ（遮断装置）を抜く必要があります。万一の事故に備え、本機を電源コンセントの近くに設置し、電源プラグ（遮断装置）に容易に手が届くように設置してください。
- 電源プラグはコンセントに根元まで確実に差し込んでください。差し込みが不完全ですと発熱したり、ほこりが付着して火災の原因となることがあります。また、電源プラグの刃に触れると感電することがあります。
- 電源プラグは、根元まで差し込んでもゆるみがあるコンセントに接続しないでください。発熱して火災の原因となることがあります。販売店や電気工事店にコンセントの交換を依頼してください。
- ぐらついた台の上や傾いたところなど不安定な場所に置かないでください。落ちたり、倒れたりしてけがの原因となることがあります。
- 本機を調理台や加湿器のそばなど油煙、湿気あるいはほこりの多い場所に置かないでください。火災・感電の原因となることがあります。
- テレビ、オーディオ機器、スピーカー等に機器を接続する場合は各々の機器の取扱説明書をよく読み、電源を切り、説明に従って接続してください。また、接続は指定のコードを使用してください。
- 電源を入れる前には音量を最小にしてください。突然大きな音がでて聴力障害などの原因となることがあります。
- 電源プラグを抜く時は、電源コードを引っ張らないでください。コードが傷つき火災・感電の原因となることがあります。必ずプラグを持って抜いてください。
- 電源コードを熱器具に近づけないでください。コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。

⚠注意

- 移動させる場合は、電源スイッチを切り必ず電源プラグをコンセントから抜き、外部の接続コードを外してから、行ってください。コードが傷つき火災・感電の原因となることがあります。
- 窓を閉め切った自動車の中や直射日光が当たる場所など異常に温度が高くなる場所に放置しないでください。火災の原因となることがあります。

〔使用方法〕

- 長時間音が歪んだ状態で使わないでください。スピーカーが発熱し、火災の原因となることがあります。
- 本機に乗ったり、ぶら下がったりしないでください。特にお子様はご注意ください。倒れたり、こわれたりしてけがの原因になることがあります。
- ヘッドホンをご使用になる時は、音量を上げすぎないようにご注意ください。耳を刺激するような大きな音量で長時間続けて聞くと、聴力に悪い影響を与えることがあります。
- 機器本体の電源スイッチを切っても、電源の供給は停止しません。電源の供給を完全に停止するためには、電源プラグ（遮断装置）を抜く必要があります。旅行などで長期間、この製品をご使用にならないときには、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。火災の原因となることがあります。

〔保守・点検〕

- 5年に一度くらいは内部の掃除を販売店などにご相談ください。内部にほこりがたまったまま、長い間掃除をしないと火災や故障の原因となることがあります。特に湿気の多くなる梅雨期の前に行うとより効果的です。なお掃除費用については販売店などにご相談ください。
- お手入れの際は安全のために電源プラグをコンセントから抜いて行ってください。

設置場所について

- 熱を発生するアンプなどの上に直接置いたり、スポットライト等の近くで長時間使用すると、本体に悪い影響を与えますので、おやめください。
- チューナーやテレビから離して設置してください。近くに置いた場合は、雑音や映像の乱れが生じることがあります。なお、室内アンテナをご使用の場合に起こりやすく、このようなときは、屋外アンテナを使用するか、本機の電源を切ってください。

製品のお手入れについて

通常は、柔らかい布で空拭きしてください。汚れがひどい場合は水で5～6倍に薄めた中性洗剤に柔らかい布を浸してよく絞った後、汚れを拭きとり、その後乾いた布で拭いてください。アルコール、シンナー、ベンジン、殺虫剤などが付着すると印刷、塗装などがはげることがありますのでご注意ください。また、ゴムやビニール製品を長時間触れさせることも、キャビネットを傷めますので避けてください。化学ぞうきんなどをお使いの場合は、化学ぞうきんなどに添付の注意事項をよくお読みください。
お手入れの際は、差し込みプラグをコンセントから抜いて行ってください。

目　次

安全上のご注意 2
本機の特長 4
付属品の確認 4

クイック操作ガイド

ビートエフェクト(BPMモード)を使う 5
ビートエフェクト(リズムモード)を使う 6
デジタルジョグブレイクを使う 7
ジョグメモリープレイを使う 7

ご使用の前に

接続のしかた 8
　接続パネル 8
　基本接続 9
各種エフェクトについて 11
　ビートエフェクト 11
　デジタルジョグブレイク 13
　エフェクトパラメーター 14
各部の名称とはたらき 15
　操作パネル 15

操作方法

操作方法 18
　入力レベルの調整 18
　エフェクト出力レベルの調整 18
　シグナルフローの選択 18
　フットスイッチ操作の選択 18
　レベルメーター表示の選択 18
　デジタルリンク機能 18
　バイパス機能 18
　ビートエフェクト [BPMモード] 19
　ビートエフェクト [リズムモード] 20
　デジタルジョグブレイク 21
　ジョグメモリー 21

MIDIセッティング

MIDIセッティング 22
　オーディオ信号に外部シーケンサーを
　同期させる、または外部シーケンサーを
　EFX-1000の操作情報で操作する 22
　外部シーケンサーにビートエフェクトを
　同期させる、またはEFX-1000を
　外部シーケンサーにより操作する 22
　MIDIインプリメンテーションチャート 23
　コントロールチェンジ(CC)一覧表 23
　プログラムチェンジ 25
　リズムエフェクトについて 25
　スナップショット 25

その他

故障？ちょっと調べてください 26
保証とアフターサービスについて 28
仕　様 29
ブロックダイヤグラム 30
ご相談窓口・修理窓口のご案内 .... 裏表紙

本機の特長

① 高音質設計

24bit A/D、D/Aコンバータ(96ｋHzサンプリング)および32bitDSPを搭載。オリジナルサウンドの音質のまま、エフェクト加工が可能な高音質設計が実現できました。また、リレーによるバイパス機能を採用しました。

② 3バンドビートエフェクター

1) ビートエフェクト [BPMモード]

EFX-500で好評なオートBPMカウンター/ビートエフェクターを継承。選んだ帯域の音だけを曲のテンポ(BPM)にあわせてエフェクト処理が可能。従来の全帯域にかけるエフェクターより表現力が大幅にアップ。

2) ビートエフェクト [リズムモード]

自分で打ち込んだリズムに合わせてエフェクトをかける業界初のリズムエフェクターを内蔵。
従来のビートエフェクターに比べてより個性的で多彩なエフェクト効果を表現することで、新たなDJのパフォーマンスを実現できます。

③ デジタルジョグブレイク

JOGを使ってエフェクト音をリアルタイムにコントロール可能。さらにJOGの動きを8秒間記憶してリプレイ可能。
ビートエフェクターとの組み合わせで49通りものエフェクトが実現できます。

④ MIDIイン/アウト

外部のMIDI信号(コントロール信号とタイミングクロック信号)によるエフェクターの操作および、エフェクター側からMIDI信号によりシーケンサー等を動作させることが可能。

⑤ デジタルリンク機能

当社デジタルリンク対応のDJミキサー(DJM-1000)と専用コードにて接続することで多彩な機能が実現可能。

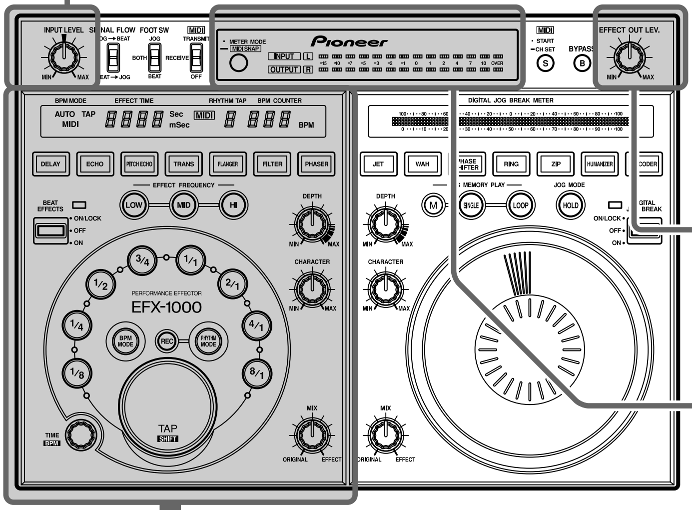
⑥ デジタルイン/アウト

24bit/96kHzサンプリングによるデジタルイン/アウト端子を搭載。高音質が要求されるスタジオでのトラック作成などに使えます。

付属品の確認

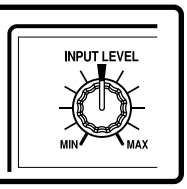
取扱説明書	1
デジタルリンクケーブル	1
電源コード	1
保証書	1
ご相談窓口・修理窓口のご案内	1

クイック操作ガイド(1/3)



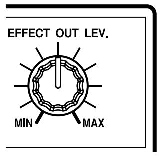
入力レベル調整

入力端子に信号を入力し、INPUT LEVELツマミを調整します。



エフェクト出力レベル調整

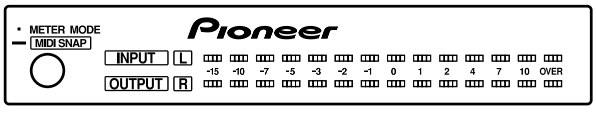
EFFECT OUT LEV. ツマミを回し、エフェクト出力音量を調整します。



レベルメーター表示切換

METER MODEボタンを押すごとに、
- INPUT、OUTPUTが点灯：入力と出力のモノラル表示、
- INPUT、L、Rが点灯：入力のステレオ表示、
- OUTPUT、L、Rが点灯：出力のステレオ表示、

になります。



ビートエフェクト(BPMモード)を使う

1. BPMの測定モードを選ぶ。
BPM MODEボタンを押し、表示部のインジケーター(AUTO/MIDI/TAP)とボタンを点灯させます。

2. エフェクトの種類を選ぶ。
DELAY、ECHO、PITCH ECHO、TRANS、FLANGER、FILTER, PHASERボタンの1つを押し、ボタンを点滅させます。

3. エフェクトをかける音域を選ぶ。
ビートエフェクトをかける音域のボタン(LOW、MID、HI)を押し、インジケーターを点灯させます。

4. エフェクトを同期する拍を選ぶ。
拍ボタン(1/8、1/4、1/2、3/4、1/1、2/1、4/1、8/1)の1つを押し、ボタンを点灯させます。

5. エフェクトをかける。
レバーを手前(ON位置)に倒すと機能し、離すと中央(OFF位置)に戻ります。中央(OFF位置)ではエフェクトは機能しません。
レバーを奥へ倒すとロックし、離しても機能し続けます。

TIME/BPMツマミ
エフェクトタイムを任意に設定できます（手順4にて）。
TAP/SHIFTボタンを押しながら、TIME/BPMつまみを回すとBPMを任意に設定できます。さらに、BPM MODEボタンも同時に押すと、BPMを0.1単位で設定できます。

TAP SHIFTボタン
拍（4分音符）に合わせて2回以上叩くと、BPMを手動で入力できます。

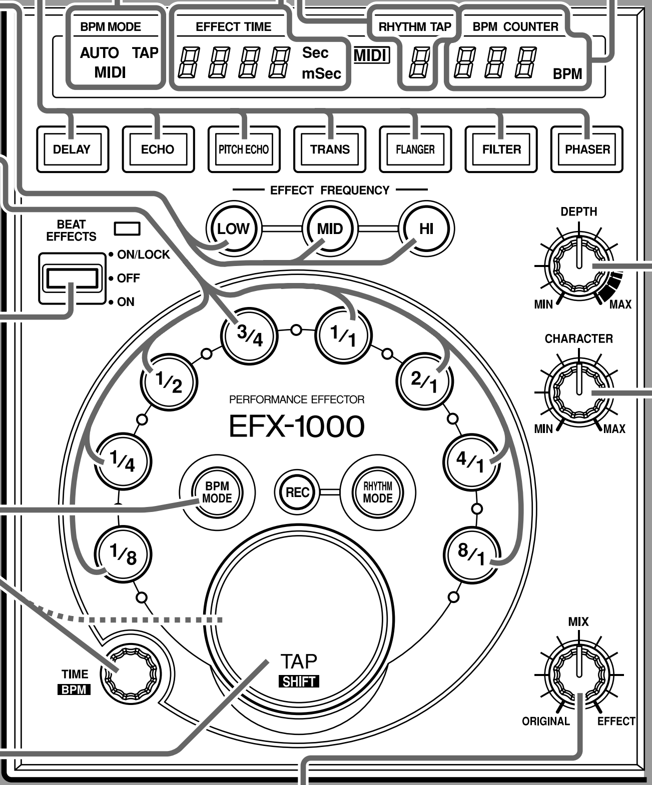
エフェクトタイム表示

BPMの測定モード表示

DEPTHツマミ
各エフェクトのパラメーター1を設定します。

リズムタップ表示

BPMカウンター表示



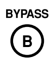
MIXツマミ
原音とエフェクト音のバランスを調整します。

CHARACTERツマミ
各エフェクトのパラメーター2を設定します。

クイック操作ガイド(2/3)

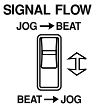
BYPASSボタン

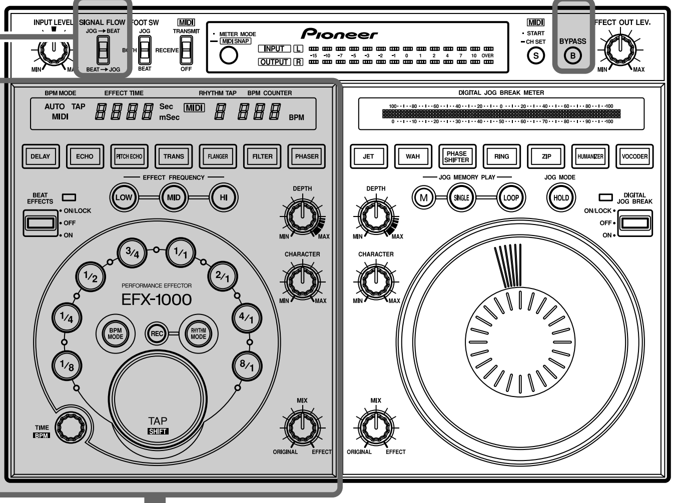
押してボタンを 点滅させると、入力端子の信号を直接出力端子に出力します。



信号経路切換スイッチ

ビートエフェクト部とデジタルジョグブレイク部のどちらを先に通すかを選択します。





ビートエフェクト(リズムモード)を使う

1. リズム入力モードを選ぶ。

RHYTHM MODEボタンを押し、ボタンを点灯させます。

2. エフェクトの種類を選ぶ。

DELAY、ECHO、PITCH ECHO、TRANS、FLANGER、FILTER、PHASERボタンの1つを押し、ボタンを点滅させます。

3. エフェクトをかける音域を選ぶ。

リズムエフェクトをかける音域のボタン(LOW、MID、HI)を押し、インジケーターを点灯させます。

4. RECモードにする。

- RECボタンを押すとBPM表示部に"rEC"と表示されます。
- リズムが入力されていない場合は、手順1で自動的にRECモードになっています。

5. リズムを入力する。

TAPボタンを押し、リズムを入力します。入力するとリズムタップ表示に入力したリズム数が表示されます（タップ間2秒以内、最大8タップ）。

6. リズム全体の時間を決める。

押した拍ボタンが点灯し、リズム全体の時間がボタンの表示倍（拍倍）されます。

7. エフェクトをかける。

レバーを手前(ON位置)に倒すと機能し、離すと中央(OFF位置)に戻ります。中央(OFF位置)ではエフェクトは機能しません。
レバーを奥へ倒すとロックし、離しても機能し続けます。

DEPTHツマミ

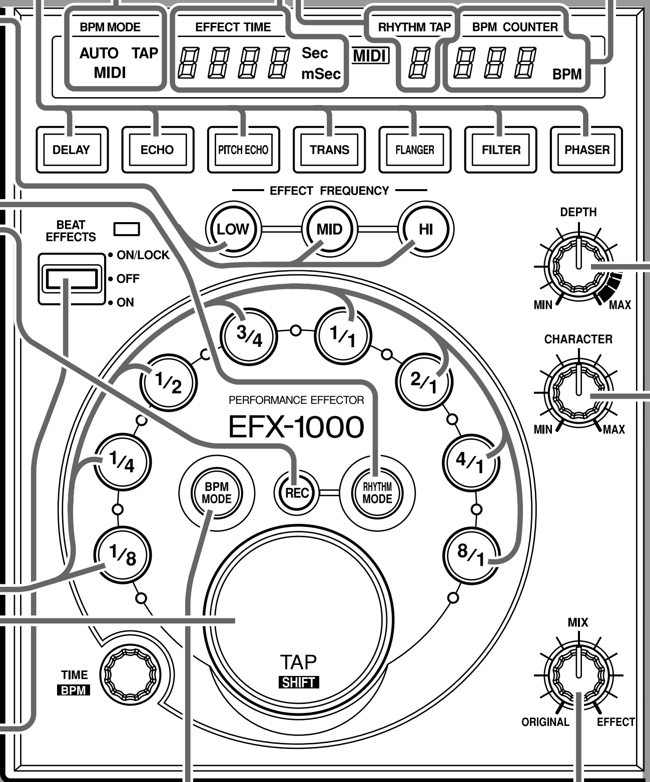
各エフェクトのパラメーター1を設定します。

エフェクトタイム表示

BPMの測定モード表示

リズムタップ表示

BPMカウンター表示



BPM MODEボタン

リズムモードでBPM MODEボタンを押すと、ビートエフェクトBPMモードになります。

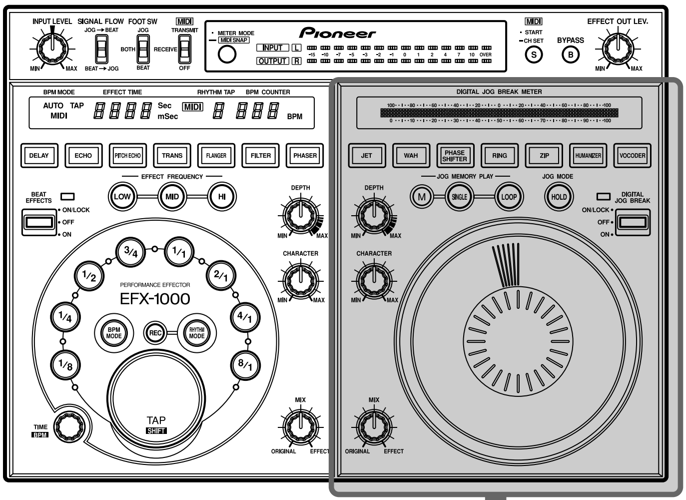
MIXツマミ

原音とエフェクト音のバランスを調整します。

CHARACTERツマミ

各エフェクトのパラメーター2を設定します。

クイック操作ガイド(3/3)



デジタルジョグブレイクを使う

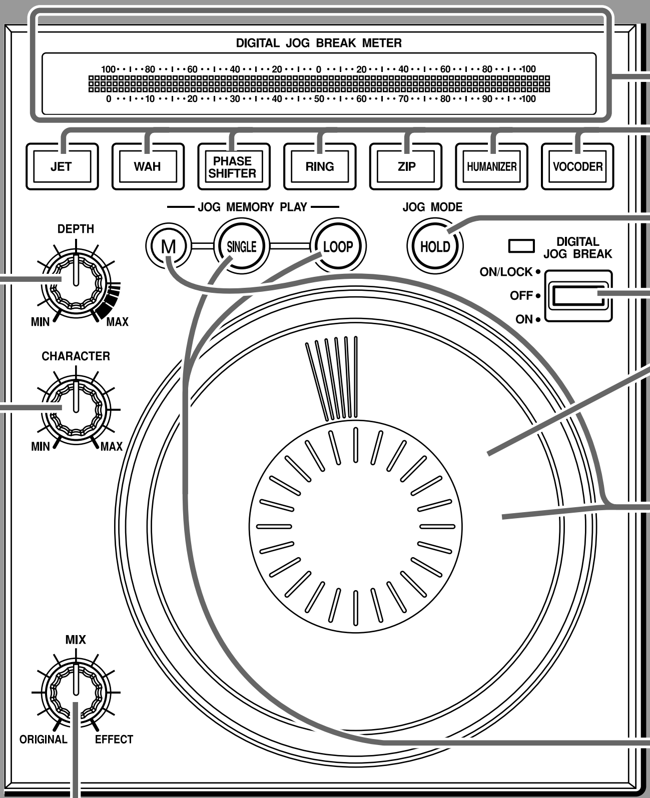
1. エフェクトの種類を選ぶ。
JET、WAH、PHASE SHIFTER、RING、ZIP、HUMANIZER、VOCODERボタンの1つを押し、ボタンを点滅させます。

2. エフェクトをかける。
レバーを手前に倒すか奥へ倒したした状態で(ON位置で)、ジョグダイヤルを回します。
ジョグダイヤルを回すと、パラメーターが徐々に変化してエフェクトが機能します。
回すのを止めるとパラメーターが元に戻ります。
レバーを手前に倒した場合、離すと中央(OFF位置)に戻ります。

DEPTHツマミ
各エフェクトのパラメーター1を設定します。

デジタルジョグブレイクメーター
ジョグダイヤルによるコントロール量を表示します。

HOLDボタン
HOLDボタンを押し、ボタンを点灯させると、ジョグダイヤルから手を離しても、ジョグダイヤルを回したときの効果が持続します。



ジョグメモリープレイを使う

1. ジョグメモリーボタン(M)を押しながらジョグダイヤルを回す。
ジョグダイヤルの操作に伴うエフェクトの変化を、最大8秒間までメモリーできます。
メモリーされるとSINGLEボタンとLOOPボタンが点灯します。

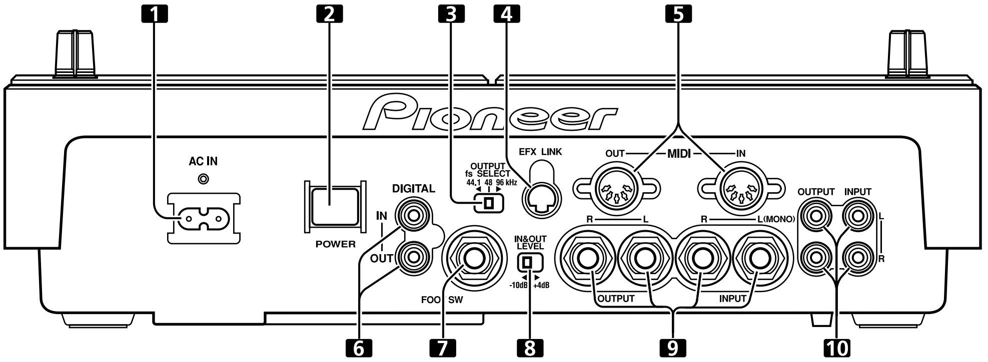
2. SINGLEボタンまたはLOOPボタンを押す。
- SINGLEボタンを押すと、ボタンが点滅しながらメモリーされたジョグダイヤルの操作に伴うエフェクトの変化を1回だけ再現します。
- LOOPボタンを押すと、ボタンが点滅しながらメモリーされたジョグダイヤルの操作に伴うエフェクトの変化を繰り返し再現します。
もう1度押すと終了します。

MIXツマミ
原音とエフェクト音のバランスを調整します。

CHARACTERツマミ
各エフェクトのパラメーター2を設定します。

接続のしかた

接続パネル



1 電源インレット (AC IN)

付属の電源コードで電源コンセントと接続します。

2 電源スイッチ(POWER)

3 デジタル出力 fs切換(OUTPUT fs SELECT)

デジタル出力の fs（サンプリング周波数）を切り換えます（44.1 kHz/48kHz/96kHz）。

4 リンク入出力端子(EFX LINK)

デジタルリンク対応のDJミキサー（DJM-1000）と本機に付属のデジタルリンクケーブルにより接続すると、多彩な機能を実現できるデジタルリンク機能を使用できます。

注意

EFX LINK端子は、付属のデジタルリンクケーブルを使用し、指定のデジタルリンク機能を持つ製品とのみ接続してください。
他の機器と誤って接続すると破損する恐れがあります。

5 MIDI入出力端子(MIDI OUT、MIDI IN)

MIDI機器との接続端子です（22ページ参照）。

6 デジタル入出力端子(DIGITAL IN、DIGITAL OUT)

同軸デジタル入出力を持つ機器と接続します。

7 フットスイッチ端子(FOOT SW)

φ6.3のフォーンジャックです。スイッチタイプのペダルスイッチを接続して、エフェクトを足でON/OFFします。
フットスイッチは踏み込んでONするもの、OFFするもの、あるいはラッチ付きなどがあります。お好みによりお買い求めください。

8 入出力ゲイン切り換えスイッチ(IN&OUT LEVEL)

入出力ゲインを切り換えます（－10dB/＋4dB）。

9 オーディオ入出力端子(INPUT、OUTPUT)

φ6.3のフォーンジャックの入出力端子です。
モノラル入力のときはLチャンネルのみに接続すると、L・Rチャンネルの両方へ入力されます。
本機の電源がオフの場合でも、オーディオ入力がそのままオーディオ出力されます。

10 オーディオ入出力端子(INPUT、OUTPUT)

RCAピンジャックの入出力端子です。
本機の電源がオフの場合でも、オーディオ入力がそのままオーディオ出力されます。

■機器の接続を行う場合、あるいは変更を行う場合には、必ず電源スイッチを切り電源コードをコンセントから抜いてください。また、IN & OUT LEVELスイッチおよびDIGITAL fs SELECTスイッチを切り換える場合も同様にしてください。

- フォーンジャック入力に接続する場合、モノラル信号コードはL(MONO)端子に接続します。信号がLとRの両チャンネルに入力されます。
- すべての接続が終了したら、電源コードを壁の電源コンセントまたはアンプの予備電源コンセントへ接続します。

MIDI端子の使用については22ページをご覧ください。

注意

信号がループになる様な接続は回路が発振を起こし、スピーカーなどを破損する恐れがありますので、行わないでください。

【禁止例】

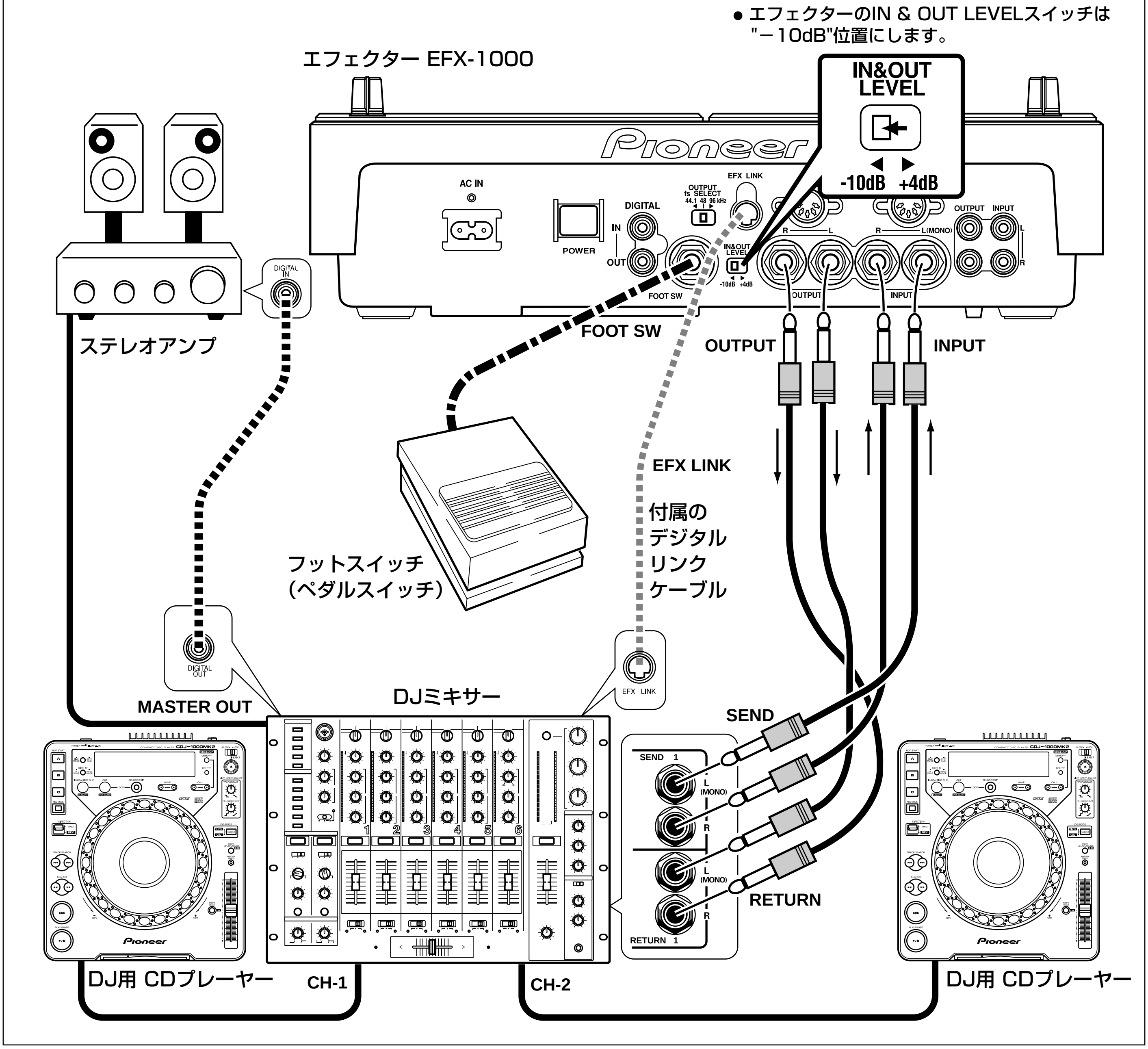
- **DJミキサーの出力を本機の入力端子へ接続し、本機の出力を同じミキサーの入力端子へ入力する。**
- **DJミキサーのSEND出力を本機の入力端子へ接続し、本機の出力をDJミキサーのRETURN以外の入力端子へ入力する。**

基本接続

機器の接続を行う場合、あるいは変更を行う場合には、必ず電源スイッチを切り、電源コードをコンセントから抜いて行ってください。

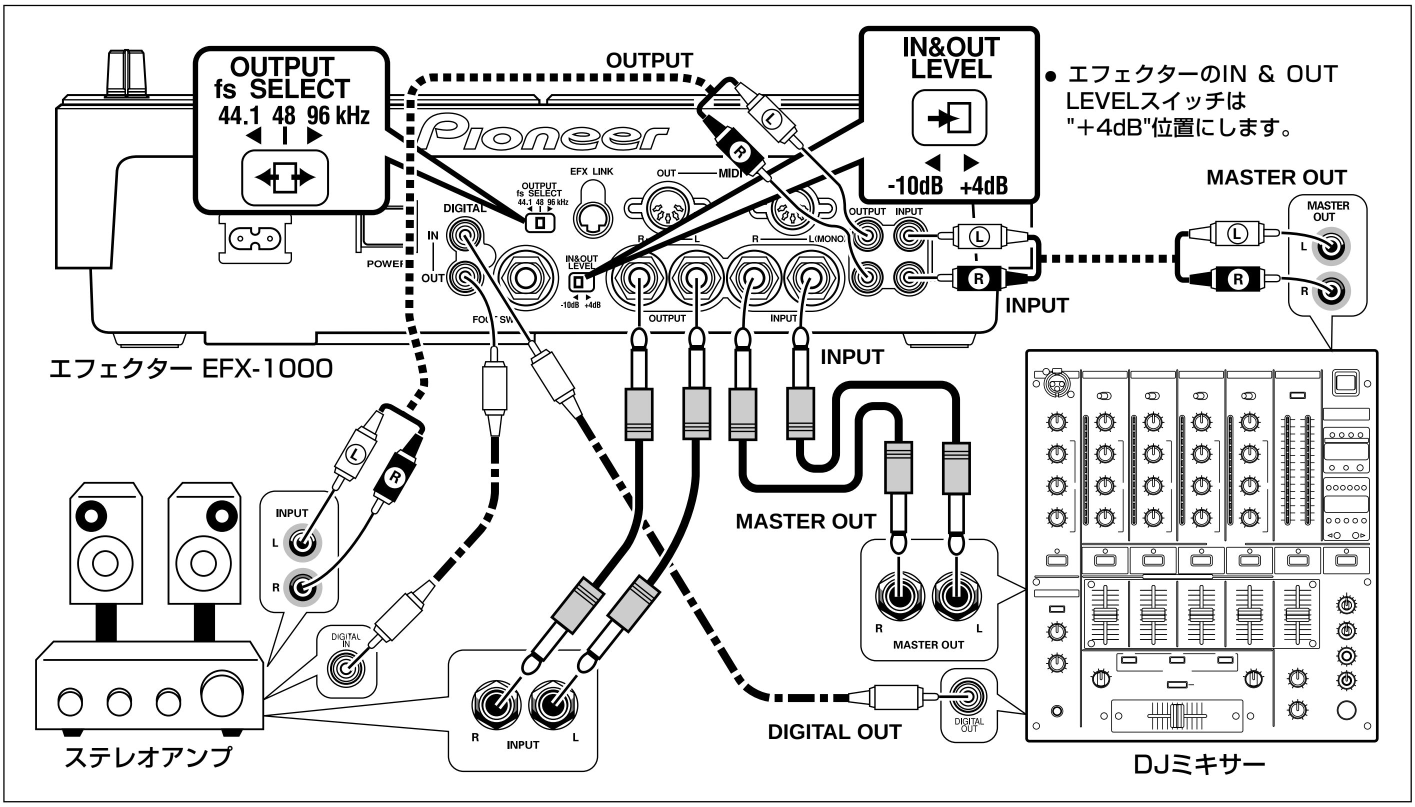
1. DJミキサーのセンド・リターン端子につなぐ（DJミキサーにSEND・RETURN端子があるとき）

- フォーンプラグ（φ6.3mm）付コードで接続します。
- DJミキサーのSEND・RETURN端子が機能するようにDJミキサーを設定してください。
- DJミキサーがデジタルリンク対応でEFX LINK端子がある場合、付属のデジタルリンクケーブルで接続すると、フォーンプラグ（φ6.3mm）付コードによる接続は不要です（ケーブルを通じて音声信号がデジタルで送られます。また、両方同時に接続すると異音の原因となる場合があります。）。



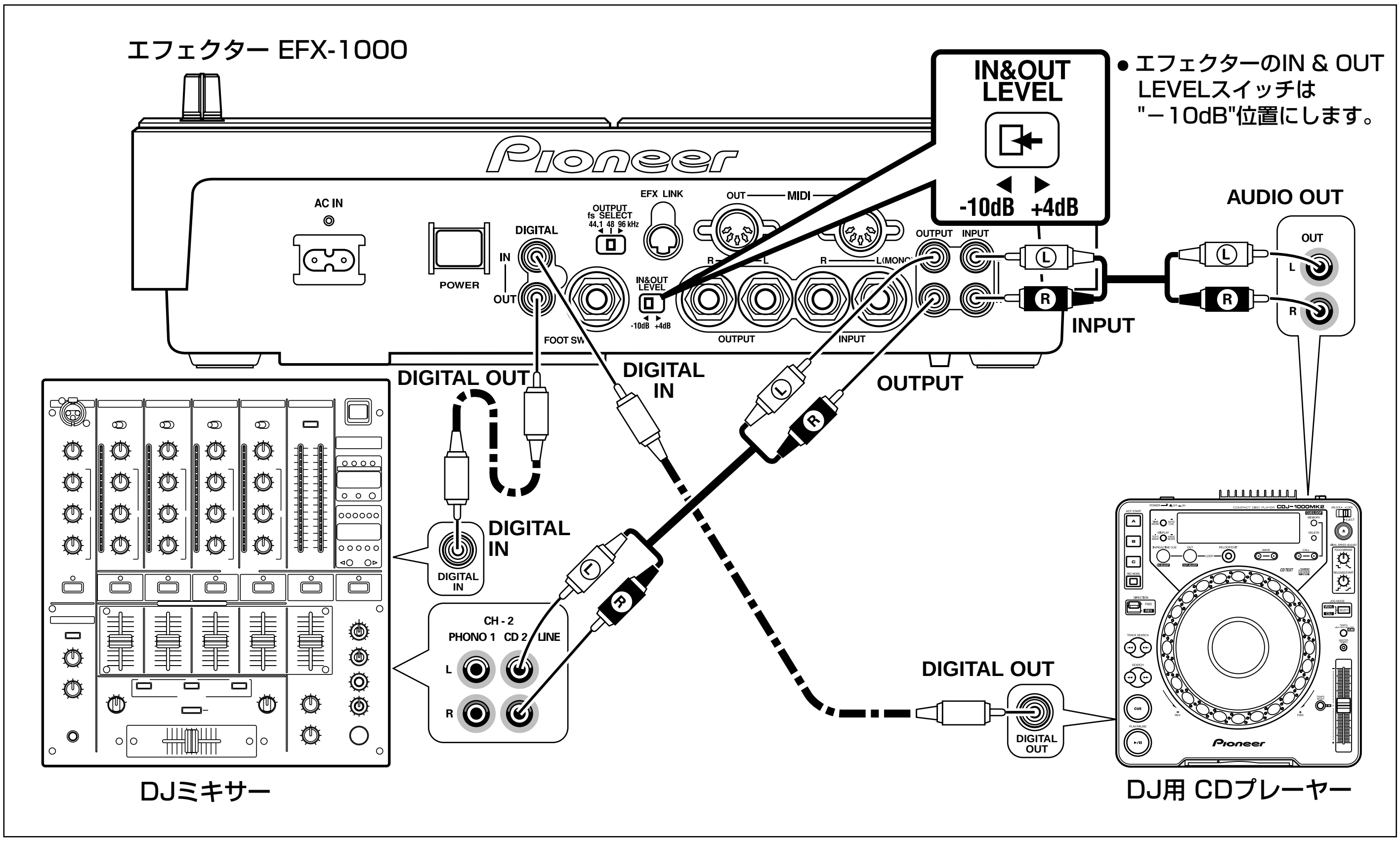
2. DJミキサーとオーディオアンプの間につなぐ（DJミキサーにSEND・RETURN端子がないとき）

- フォーンプラグ（φ6.3mm）付コードまたはRCAピンプラグ付コードで接続します。
- 同じ端子名間の接続を、RCAピンプラグ付コードとフォーンプラグ付コードで同時に行わないでください（どちらか一方のみを使って接続してください）。アナログ接続で使用するときは、デジタル接続しないでください（デジタル接続はアナログ接続より優先されます）。
- デジタル接続する場合は、RCAピンプラグ付同軸ケーブルで接続します。**OUTPUT fs SELECT**スイッチは接続する機器に合わせて設定してください。



3. DJプレーヤーとDJミキサーの間につなぐ(この接続ではCH-2のDJ CDプレーヤーのみにエフェクトをかけられます)

- RCAピンプラグ付コードで接続します。
- デジタル接続する場合は、RCAピンプラグ付同軸ケーブルで接続します。



4. 電源コードの接続

- すべての接続が終了したら、電源コードを壁の電源コンセントまたはアンプの予備電源コンセントへ接続します。

注意

アナログ入力、デジタル入力、EFX LINKには、優先順位があります。

EFX LINK > デジタル入力 > アナログ入力

EFX LINK時は、デジタル出力は出ません。

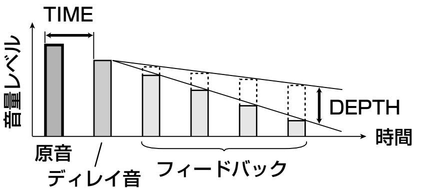
各種エフェクトについて

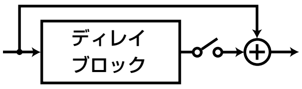
ビートエフェクト

1. DELAY（ディレイ）
原音に遅れた音（ディレイ音）を付加します。

[BPMモード]

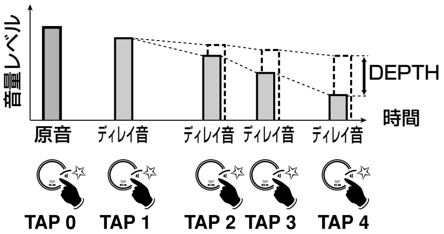
TIMEツマミで設定した遅れた音（ディレイ音）を付加します。
- **DEPTH**ツマミでフィードバックレベルを可変できます。フィードバックとはディレイ音をディレイ入力に戻すことをいいます。ここでは、その戻す量を可変できます（"**MAX**"付近では音のレベルが上昇します）。
- **CHRACTER**ツマミでフィードバック音にかけるフィルタを可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とディレイ音のレベルを可変できます。

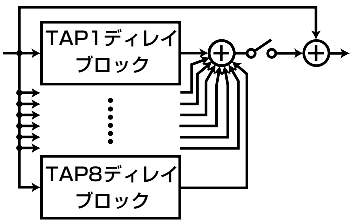




[RHYTHMモード]

TAPボタンで設定した遅れた音（TAPディレイ音）を付加します（Max 8-TAPまで）。
- **DEPTH**ツマミでTAPディレイレベルを可変できます（"**MAX**"付近では音のレベルが上昇します）。
- **CHARACTER**ツマミでTAPディレイ音にかけるフィルタを可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とTAPディレイ音のレベルを可変できます。





2. ECHO（エコー）
原音にディレイ音を付加します。

[BPMモード]

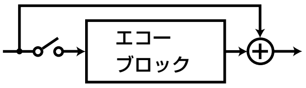
TIMEツマミで設定したディレイ音を付加します。

[RHYTHMモード]

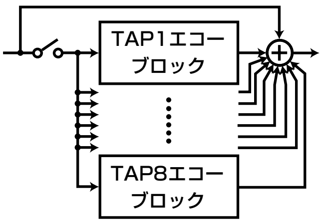
TAPディレイ音を付加します（Max 8-TAPまで）。

DELAYと違う点
- **BEAT EFFECT**スイッチを"**ON**"から"**OFF**"にしても、フィードバック音 または、TAPディレイ音が継続します。
- BPM MODE時、**DEPTH**ツマミを"**MAX**"にして**BEAT EFFECT**スイッチを"**ON**"から"**OFF**"にすると、フィードバック音が減衰しないホールドディレイ効果が得られます（"**MAX**"付近では音のレベルが上昇します）。
  RHYTHM MODE時は、"**OFF**"にした時の原音に対する最終TAPディレイ音で終了します。

BPMモード



RHYTHMモード

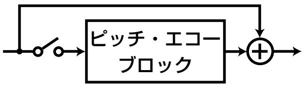


3. PITCH ECHO（ピッチ・エコー）
原音にディレイ音のピッチ（音程）を変えて付加します。

ECHOと同じように、**BEAT EFFECT**スイッチを"**ON**"から"**OFF**"にしても、エフェクト音が継続します。

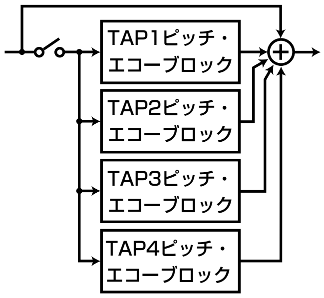
[BPMモード]

TIMEツマミで設定したディレイ音のピッチを変えて付加します。
- **DEPTH**ツマミでフィードバックレベルを可変できます。
- **CHARACTER**ツマミでディレイ音のピッチを可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とピッチエコー音のレベルを可変できます。



[RHYTHMモード]

TAPディレイ音のピッチを変えて付加します。
Max 8-TAPまで登録可能ですが、エフェクトはその内の4-TAPまでです。
- **DEPTH**ツマミでTAPディレイレベルを可変できます（"**MAX**"付近では音のレベルがやや上昇します）。
- **CHARACTER**ツマミでTAPディレイ音のピッチを可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とピッチエコー音のレベルを可変できます。

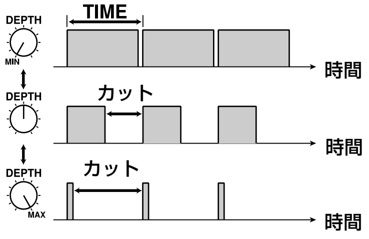


4. TRANS（トランス）
原音を断続的にカットします。

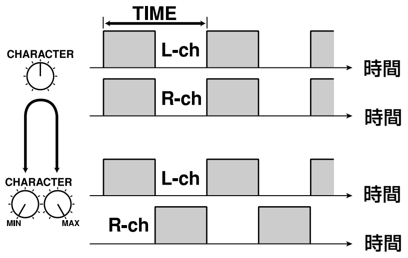
[BPMモード]

TIMEツマミで設定した周期でカットします（周期の後半をカット）。

- **DEPTH**ツマミでカットする割合を可変できます。



- **CHARACTER**ツマミでL/Rチャンネル間の位相差を可変できます。

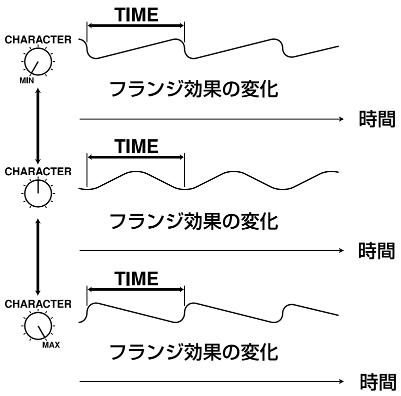


- **MIX**ツマミで原音とトランス音のレベルを可変できます。

[RHYTHMモード]
TAPのリズムに合わせて、原音をカットします(Max 8-TAPまで)。
- **DEPTH**ツマミでカットする割合を可変できます。
- **CHARACTER**ツマミでLRチャンネル間の位相差を可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とトランス音のレベルを可変できます。

5. FLANGER(フランジャー)
原音に時間のずれた音を加えることで、ジェット機の上昇・下降音のような効果(フランジ効果)をかけます。

[BPMモード]
TIMEツマミで設定した周期でフランジ効果のかかる周波数帯域を変えます。
- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させてフランジ効果の強さを可変できます("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。
- **CHARACTER**ツマミで周期的なフランジ効果の変化を可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とフランジャー音のレベルを可変できます。

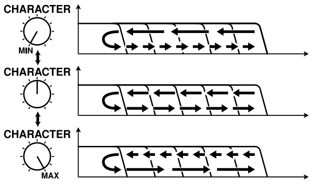


[RHYTHMモード]
TAPのリズムに合わせて、フランジ効果のかかる周波数帯域を変えます(Max 8-TAPまで)。
- **DEPTH**ツマミでツマミでレゾナンスの量を変化させてフランジ効果の強さを可変できます("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。
- **CHARACTER**ツマミで周期的なフランジ効果の変化を可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とフランジャー音のレベルを可変できます。

6. FILTER(フィルター)
原音にローパスフィルターをかけ、こもった音にします。

[BPMモード]
TIMEツマミで設定した周期でローパスフィルターのカットオフ周波数を変えます。
- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させて音色のくせを強調します。("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。

- **CHARACTER**ツマミで周期的なローパスフィルターのカットオフ周波数の変化を可変できます。

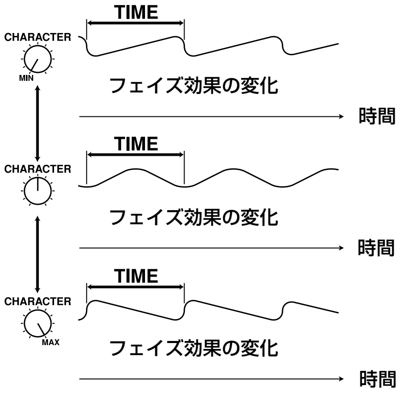


- **MIX**ツマミで原音とフィルター音のレベルを可変できます。

[RHYTHMモード]
TAPのリズムに合わせてローパスフィルターのカットオフ周波数を変化させます(Max 8-TAPまで)。
- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させて音色のくせを強調します。("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。
- **CHARACTER**ツマミで周期的なローパスフィルターのカットオフ周波数の変化を可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とフィルター音のレベルを可変できます。

7. PHASER(フェイザー)
原音に位相のずれた音を加えることで、フェイズ効果をかけます。

[BPMモード]
TIMEツマミで設定した周期でフェイズ効果のかかる周波数帯域を変えます。
- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させてフェイズ効果の強さを可変できます。("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。
- **CHARACTER**ツマミで周期的なフェイズ効果の変化を可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とフェイザー音のレベルを可変できます。



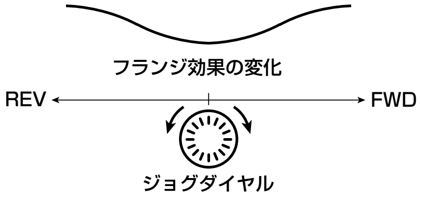
[RHYTHMモード]
TAPのリズムに合わせて、フェイズ効果のかかる周波数帯域を変えます(Max 8-TAPまで)。
- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させてフェイズ効果の強さを可変できます("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。
- **CHARACTER**ツマミで周期的なフェイズ効果の変化を可変できます。
- **MIX**ツマミで原音とフェイザー音のレベルを可変できます。

デジタルジョグブレイク

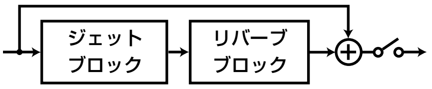
1. JET(ジェット)

原音に時間のずれた音を加えることで、ジェット機の上昇・下降音のような効果(フランジ効果)が得られます。

- ジョグダイヤルでフランジ効果のかかる周波数帯域を変化させます。



- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させてフランジ効果を強調します("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。
- **CHARACTER**ツマミでリバーブの効果を可変できます。

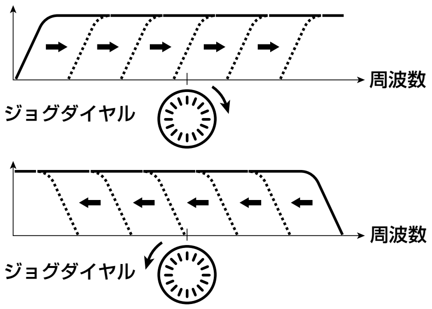


- **MIX**ツマミでジェット+リバーブ音と原音のレベルを可変できます。

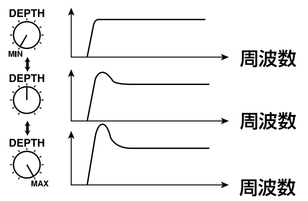
2. WAH(ワウ)

フィルターのカットオフ周波数を移動させて音色を大きく変化させます。

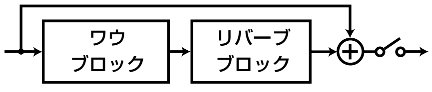
- ジョグダイヤルでフィルターのカットオフ周波数を変化させます。



- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させて音色のくせを強調します。("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。



- **CHARACTER**ツマミでリバーブの効果を可変できます。

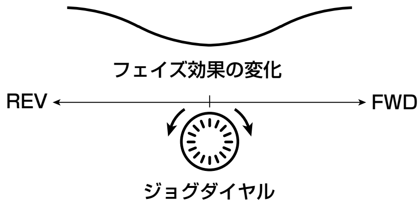


- **MIX**ツマミでワウ+リバーブ音と原音のレベルを可変できます。

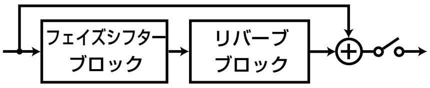
3. PHASE SHIFTER (フェイズ・シフター)

原音に位相のずれた音を加えることで、フェイズ効果が得られます。

- ジョグダイヤルでフェイズ効果のかかる周波数帯域を変化させます。



- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させてフェイズ効果を強調します("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。
- **CHARACTER**ツマミでリバーブの効果を可変できます。

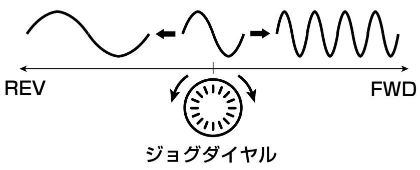


- **MIX**ツマミでフェイズ・シフター+リバーブ音と原音のレベルを可変できます。

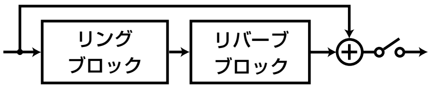
4. RING(リングモジュレーター)

サイン波形で原音を変調することにより、鐘の音の様な音色にします。

- ジョグダイヤルでサイン波の周波数を変化させます。



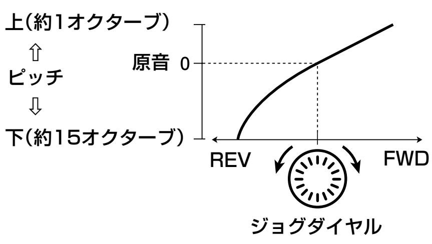
- **DEPTH**ツマミでサイン波の振幅を可変できます。
- **CHARACTER**ツマミでリバーブの効果を可変できます。



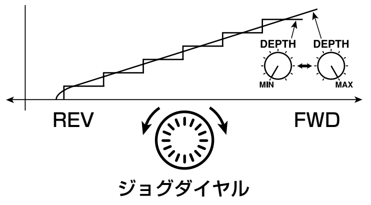
- **MIX**ツマミでリング+リバーブ音と原音のレベルを可変できます。

5. ZIP(ジップ)

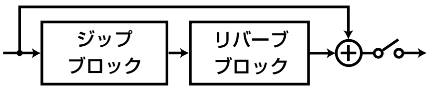
ジョグダイヤルでピッチ(音程)を変化させます。



- **DEPTH**ツマミでジョグダイヤルの変化量(ステップ)を可変できます。



- **CHARACTER**ツマミでリバーブの効果を可変できます。

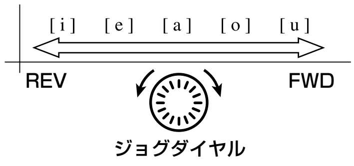


- **MIX**ツマミでジップ+リバーブ音と原音のレベルを可変できます。

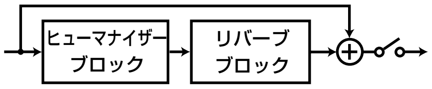
6. HUMANIZER (ヒューマナイザー)

人間の発する母音の音に似せて、音程を変化させます。

- ジョグダイヤルで母音を変化させます。



- **DEPTH**ツマミでレゾナンスの量を変化させて母音のくせを強調します("**MAX**"付近では音のレベルが上昇します)。
- **CHARACTER**ツマミでリバーブの効果を可変できます。

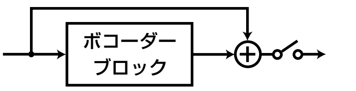


- **MIX**ツマミでヒューマナイザー+リバーブ音と原音のレベルを可変できます。

7. VOCODER(ボコーダー)

入力音を内部発信音に置き換えることで、機械的な音に変えます。

- ジョグダイヤルで内部発信音の周波数を変化させます。
- **DEPTH**ツマミで内部発信音を基本音から和音に可変できます("**MAX**"になるほど和音になります)。
- **CHARACTER**ツマミで和音のコードを可変できます。
  コードはMinor (MIN)、Minor7、7、Major(センター)、Major7、Sus4、Add9 (MAX) です。



- **MIX**ツマミでボコーダー音と原音のレベルを可変できます。

エフェクトパラメーター

ビートエフェクト

		Parameter 0 (TIME)	Parameter 1 (DEPTH)	Parameter 2 (CHARACTER)	Parameter 3 (MIX)	備考
DELAY	BPM MODE	1～16000 [ms]	Feedback (フィードバックレベル)	Feedback Filter (フィードバックフィルタ量)	MIX	–
	RHYTHM MODE	1～16000 [ms]*	TAP Gain (TAPディレイレベル)	TAP filter (TAPディレイフィルタ量)	MIX	Max 8-TAP
ECHO	BPM MODE	1～16000 [ms]	Feedback (フィードバックレベル)	Feedback Filter (フィードバックフィルタ量)	MIX	–
	RHYTHM MODE	1～16000 [ms]*	TAP Gain (TAPディレイレベル)	TAP filter (TAPディレイフィルタ量)	MIX	Max 8-TAP
PITCH ECHO	BPM MODE	1～16000 [ms]	Feedback (フィードバックレベル)	Pitch (ディレイ音のピッチ)	MIX	–
	RHYTHM MODE	1～16000 [ms]*	TAP Gain (TAPディレイレベル)	TAP Pitch (TAPディレイ音のピッチ)	MIX	Max 4-TAP
TRANS	BPM MODE	10～16000 [ms]	Sound cutoff (カット割合)	Phase (L/R-ch 位相差)	MIX	–
	RHYTHM MODE	10～16000 [ms]*	Sound cutoff (カット割合)	Phase (L/R-ch 位相差)	MIX	Max 8-TAP
FLANGER	BPM MODE	10～32000 [ms]	Resonance (レゾナンス)	LFO pattern (周期効果の変更)	MIX	–
	RHYTHM MODE	10～32000 [ms]*	Resonance (レゾナンス)	LFO pattern (周期効果の変更)	MIX	Max 8-TAP
FILTER	BPM MODE	10～32000 [ms]	Resonance (レゾナンス)	LFO pattern (周期効果の変更)	MIX	–
	RHYTHM MODE	10～32000 [ms]*	Resonance (レゾナンス)	LFO pattern (周期効果の変更)	MIX	Max 8-TAP
PHASER	BPM MODE	10～32000 [ms]	Resonance (レゾナンス)	LFO pattern (周期効果の変更)	MIX	–
	RHYTHM MODE	10～32000 [ms]*	Resonance (レゾナンス)	LFO pattern (周期効果の変更)	MIX	Max 8-TAP

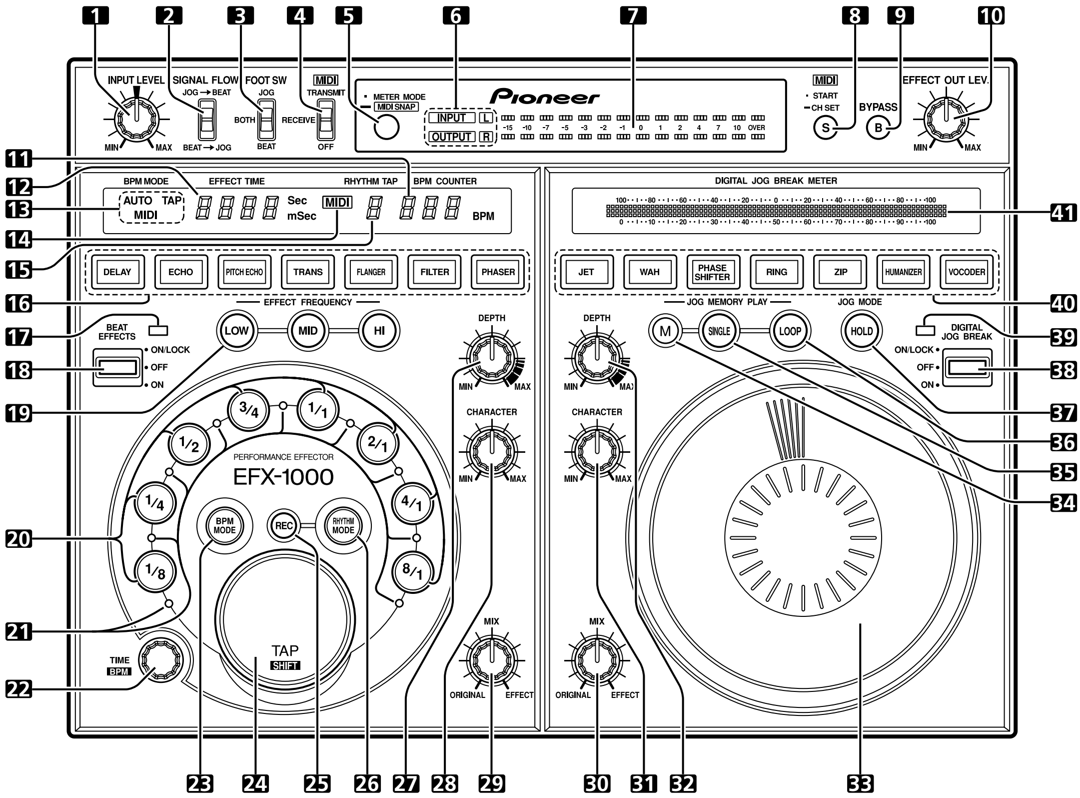
* リズムモードでのエフェクトタイム表示は、TAP入力の最初から最後までのトータル時間が表示されます。このため、表記のMIN時間がエフェクトタイム表示と多少異なる場合があります。

デジタルジョグブレイク

	Parameter 0 (JOG)	Parameter 1 (DEPTH)	Parameter 2 (CHARACTER)	Parameter 3 (MIX)	備考
JET	Delay Time (遅延量)	Resonance (レゾナンス)	Reverb (リバーブ効果)	MIX	
WAH	Frequency (フィルター周波数)	Resonance (レゾナンス)	Reverb (リバーブ効果)	MIX	
PHASE SHIFTER	Frequency (フィルター係数)	Resonance (レゾナンス)	Reverb (リバーブ効果)	MIX	
RING	Frequency (サイン波周波数)	Amplitude (サイン波振幅)	Reverb (リバーブ効果)	MIX	
ZIP	Pitch (音階)	Step (音階↔リニア)	Reverb (リバーブ効果)	MIX	
HUMANIZER	Vowel (母音)	Resonance (レゾナンス)	Reverb (リバーブ効果)	MIX	
VOCODER	Oscillator Frequency (内部発信音周波数)	Chord MIX (和音MIX比)	Chord (コード)	MIX	

各部の名称とはたらき

操作パネル



1 入力レベル調整ツマミ (INPUT LEVEL)
入力レベルを調整します。調整範囲はアナログ入力時－∞～＋9dB、デジタル入力時－∞～0dBです。

2 信号経路切換スイッチ(SIGNAL FLOW)
ビートエフェクト部とデジタルジョグブレイク部の信号通過順番を選択します。

JOG→BEAT :
信号はデジタルジョグブレイク部を通ってからビートエフェクト部を通ります。

BEAT→JOG :
信号はビートエフェクト部を通ってからデジタルジョグブレイク部を通ります。

3 フットスイッチモード切換スイッチ (FOOT SW)
本機に接続したフットスイッチ（ペダルスイッチ）でどの機能をON/OFFするかを選択します。

BEAT :
本機に接続したフットスイッチでビートエフェクト機能をON/OFFします。

JOG :
本機に接続したフットスイッチでデジタルジョグブレイク機能をON/OFFします。

BOTH :
本機に接続したフットスイッチでビートエフェクト機能とデジタルジョグブレイク機能の両方をON/OFFします。

4 MIDIモード切換スイッチ (MIDI)
PCや他の楽器とMIDI信号での通信を選択します。

TRANSMIT :
MIDIコントローラーになります。

RECEIVE :
MIDI信号でコントロールできるエフェクターになります。

OFF :
エフェクター（通信OFF）になります。

5 レベルメーター表示切換／MIDIスナップショットボタン (METER MODE/MIDI SNAP)
【レベルメーター表示切換】
ボタンを押すごとにレベルメーターの表示を、「入力と出力のモノラル表示」、「入力のステレオ表示」、「出力のステレオ表示」に切り換えます。

【MIDIスナップショット】
MIDIモードがTRANSMITの時に長押しすると、外部MIDI機器にスナップショットを送信します。

6 レベルメーターモード表示 (INPUT、OUTPUT、L、R)
入力と出力のモノラル表示 :
「INPUT」と「OUTPUT」が点灯。

入力のステレオ表示 :
「INPUT」と「L」と「R」が点灯。

出力のステレオ表示 :
「OUTPUT」と「L」と「R」が点灯。

7 レベルメーター表示

8 MIDIスタート／MIDIチャンネルセットボタン／インジケーター (MIDI START/CH SET)
【MIDIスタート】
MIDIモードがTRANSMITの時に押すと、MIDIのスタート／ストップ信号を出します。
スタートで点灯し、ストップで消灯します。

【MIDIチャンネルセット】
MIDIモードがTRANSMITまたはRECEIVEの時に長押しすると、MIDIインジケーターが点滅し、MIDIチャンネル設定モードになります。

9 バイパスボタン／インジケーター (BYPASS)
ONのとき、オーディオ入力端子の信号をダイレクトに出力端子に出します。
オーディオ入出力間を直接接続する状態のときに点滅します。

10 エフェクト出力レベル調整ツマミ (EFFECT OUT LEV.)
エフェクトON時、エフェクト出力レベルを調整します。調整範囲は−∞〜＋6dBです。

ビートエフェクト部

11 BPMカウント表示 (BPM COUNTER)
入力したソースまたはTAP入力したBPM(1分間の拍数)を数字で表示します。オートBPM測定中は表示が点滅します。
電源ON時は「120 BPM」で点滅します。

12 エフェクトタイム表示 (EFFECT TIME)
実際のエフェクト時間を表示します。
電源ON時は「500 mSec」を表示します。

13 BPM測定モード表示 (AUTO、MIDI、TAP)
BPM測定モードを表示します。

14 MIDI表示
MIDIデータを扱うときに点灯します。

15 リズムタップ表示 (RHYTHM TAP)
リズムモードで入力されたタップ数を表示します。

16 ビートエフェクトセレクトボタン／インジケーター (DELAY、ECHO、PITCH ECHO、TRANS、FLANGR、FILTER、PHASER)
ビートエフェクトを選択します。全てのボタンが点灯し、選択したエフェクトボタンが点滅します。
電源ON時はDELAYが点滅します。

17 ビートエフェクトインジケーター (BEAT EFFECTS)
ビートエフェクトがONのときに点灯します。

18 ビートエフェクトスイッチ (BEAT EFFECTS OFF/ON/ON-LOCK)
ON位置にするとビートエフェクトの音を出力します。
中央位置がOFF、奥に倒すとON/LOCK(ON位置のままロック)、手前に倒すと一時ON(手を離すと中央位置に戻る)になります。

19 エフェクト周波数選択ボタン／インジケーター (EFFECT FREQUENCY LOW/MID/HI)
ビートエフェクトを掛ける音域を選びます。選ばれた音域のボタンが点灯します。
電源ON時は、LOW、MID、HI全てONです。LOW、MID、HI全てOFF(消灯)にすると、ビートエフェクトは掛かりません。

20 拍セレクトボタン／インジケーター (1/8、1/4、1/2、3/4、1/1、2/1、4/1、8/1)

[BPMモード時]
測定または設定したBPMに対応して「1/1」が選択されてエフェクトタイムが表示されます。それに対してワンタッチで拍掛けができます。選択されている拍掛けボタンが点灯し、BPMとタイムパラメーターの関係が何拍掛けかを表示します。

[RHYTHMモード時]
TAPボタンで入力したリズムが確定すると「1/1」が選択され、拍ボタンに応じてリズムの伸縮ができます。

21 ビートエフェクト拍間インジケーター
エフェクトタイムがどの拍の間にあるかを表示します。

22 ビートエフェクトTIME/BPMツマミ
ツマミを回すと、拍セレクトボタンで設定したエフェクトタイムを任意の時間に変更できます。
TAPボタンを押しながら回すと、BPMを任意で設定できます(BPMのマニュアル入力)。

23 BPMモードボタン／インジケーター (BPM MODE)
BPMモードのONおよび測定モード(AUTO/MIDI/TAP)を選択します。BPMモードの時にボタンが点灯します。
BPMモード時にTAPボタンを押す(叩く)とBPMのマニュアル測定モードになります。
電源ON時はAUTO測定モードになります。

24 タップボタン／インジケーター (TAP/SHIFT)

[BPMモード時]
このボタンを指で叩くとBPMのマニュアル測定モードになり、2回叩きの間隔(最大間隔2秒)を測定してEFFECT TIMEおよびBPMを表示し、拍セレクトボタンの「1/1」を選択します。
また、このボタンを押しながらTIME/BPMツマミを回すと、BPMを任意で設定できます(BPMのマニュアル入力)。

[RHYTHMモード時]
このボタンを指で叩くとリズムが入力され(最大タップ間隔2秒、最大リズムカウント8回)、拍セレクトボタンの「1/1」を選択します。

[タップインジケーター]
通常点灯しており、TAPが押された時のみ消灯します。

25 リズムRECボタン (REC)
入力されたリズムをクリアし、新たにリズムを入力できるようになります。

26 RHYTHMモードボタン／インジケーター (RHYTHM MODE)
押すとRHYTHMモードになり、ボタンが点灯します。

27 ビートエフェクトデプスツマミ(DEPTH)
回転角度により、エフェクトのフィードバックやタイミング等のパラメーターが変化します(14ページ参照)。

28 ビートエフェクトキャラクターツマミ (CHARACTER)
ビートエフェクトのDEPTHツマミとは異なるパラメーターが変化します(14ページ参照)。

29 ビートエフェクトミックスツマミ(MIX)
原音とエフェクト音のMIX比が変化します。「ORIGINAL」側に回しきると原音のみとなり、「EFFECT」側に回していくとエフェクト音が増加し原音が減少していきます。

デジタルジョグブレイク部

30 デジタルジョグブレイクエフェクトミックスツマミ (MIX)
原音とエフェクト音のMIX比が変化します。「ORIGINAL」側に回しきると原音のみとなり、「EFFECT」側に回していくとエフェクト音が増加し原音が減少していきます。

31 デジタルジョグブレイクエフェクトキャラクターツマミ(CHARACTER)
デジタルジョグブレイクエフェクトのDEPTHツマミとは異なるパラメーターが変化します(14ページ参照)。

32 デジタルジョグブレイクエフェクトデプスツマミ (DEPTH)

回転角度により、エフェクトのフィードバックやタイミング等のパラメーターが変化します(14ページ参照)。

33 ジョグダイヤル

ダイヤルを回すことにより、エフェクトのパラメーターが変化します。

34 ジョグメモリーボタン(M)

ボタンを押したままジョグダイヤルを回すと、その動きによるパラメーターの変化を最大8秒まで記憶します。ジョグメモリープレイ中は記憶できません。

35 ジョグメモリーシングルプレイボタン／インジケーター(SINGLE)

ボタンが点灯しているときに押すと、ジョグメモリーボタンで記憶したジョグダイヤルの動きによるパラメーターの変化を、1回再現します。
ジョグ動作がメモリーされると点灯します。ジョグメモリーシングルプレイ中(再現中)は点滅します。

36 ジョグメモリーループプレイボタン／インジケーター(LOOP)

ボタンが点灯しているときに押すと、ジョグメモリーボタンで記憶したジョグダイヤルの動きによるパラメーターの変化を再現し、これを繰り返します。
再度押すとジョグメモリーループプレイを終了します。
ジョグ動作がメモリーされると点灯します。ジョグメモリーループプレイ中(再現中)は点滅します。

37 ジョグホールドボタン／インジケーター(HOLD)

ボタンを押してボタンが点灯すると、ジョグダイヤルから手を離しても、ジョグダイヤルを回したときの効果が持続します(OFF時はジョグダイヤルから手を離すと効果は元に戻ります)。電源ON時はジョグホールドはOFF(消灯)になります。

38 デジタルジョグブレイクエフェクトスイッチ (DIGITAL JOG BREAK OFF/ON/ON-LOCK)

ON位置にすると、デジタルジョグブレイクエフェクトの音を出力します。
中央位置がOFF、奥に倒すとON/LOCK(ON位置のままロック)、手前に倒すと一時ON(手を離すと中央位置に戻る)になります。

39 デジタルジョグブレイクエフェクトインジケーター (DIGITAL JOG BREAK)

デジタルジョグブレイクエフェクトがONのときに点灯します。

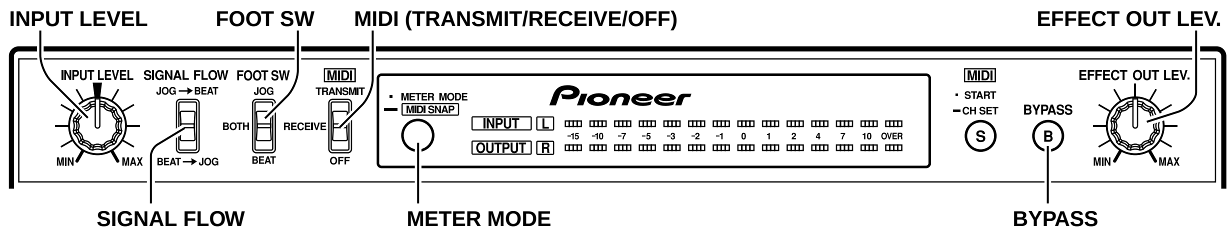
40 デジタルジョグブレイクエフェクトセレクトボタン／インジケーター(JET、WAH、PHASE SHIFTER、RING、ZIP、HUMANIZER、VOCODER)

デジタルジョグブレイクエフェクトを選択します。全てのボタンが点灯し、選択したエフェクトボタンが点滅します。
電源ON時はJETが点滅します。

41 デジタルジョグブレイクメーター (DIGITAL JOG BREAK METER)

ジョグダイヤルの操作やジョグダイヤルメモリープレイで、動きのある表示を行います。

操作方法



入力レベルの調整

過大入力により本機の音が入力段で歪まないように入力レベルを調整します。

■ 入力端子に信号を入力し、INPUT LEVELツマミを回し、入力レベルを調整する。

- レベルメーターの表示は、**METER MODE**ボタンで「入力のステレオ表示」(INPUT、L、Rが点灯)にしてください。
- **INPUT LEVEL**ツマミを極端に"**MIN**"または"**MAX**"付近にしないと適正にならない場合は、本機後面の**IN&OUT LEVEL**スイッチを切り換えてみてください(−10dB/+4dB)。

エフェクト出力レベルの調整

入力信号をビートエフェクトおよびデジタルジョグブレイクでエフェクト処理した音のレベルを調整します。

■ 入力端子に信号を入力し、EFFECT OUT LEV.ツマミを回し、エフェクト出力音量を調整する。

- レベルメーターの表示は、**METER MODE**ボタンで「出力のステレオ表示」(OUTPUT、L、Rが点灯)にしてください。
- **BEAT EFFECT**スイッチと**DIGITAL JOG BREAK**スイッチが共に"**OFF**"の場合は、**EFFECT OUT LEV.**ツマミを回しても出力レベルは変化しません。

シグナルフローの選択

ビートエフェクトおよびデジタルジョグブレイクで、どちらを先にエフェクト処理を行うかを選択します。

■ SIGNAL FLOWスイッチでエフェクト処理の順番を選択する。

- "**JOG→BEAT**"位置にすると、先にデジタルジョグブレイク、次にビートエフェクトの順になります。
- "**BEAT→JOG**"位置にすると、先にビートエフェクト、次にデジタルジョグブレイクの順になります。

フットスイッチ操作の選択

本機はフットスイッチ(ペダルスイッチ)を接続することにより、ビートエフェクトおよびデジタルジョグブレイクをフットスイッチでON/OFFできます。フットスイッチでON/OFFする機能を選択します。

■ FOOT SWスイッチでON/OFFする機能を選びます。

- "**JOG**"位置にすると、フットスイッチでデジタルジョグブレイクをON/OFFできます。
- "**BOTH**"位置にすると、フットスイッチでビートエフェクトとデジタルジョグブレイクを両方同時にON/OFFできます。
- "**BEAT**"位置にすると、フットスイッチでビートエフェクトをON/OFFできます。

※ フットスイッチは市販のφ6.3、モノラルフォーンプラグのスイッチタイプを接続してください。

レベルメーター表示の選択

本機のレベルメーターは表示するモードを選択できます。

■ METER MODEボタンを押して、表示するモードを選択する。

- **METER MODE**ボタンを押すごとに次の順で切り換わります。
  "**INPUT**"と"**OUTPUT**"が点灯
  → 入力レベルと出力レベルをモノラルで表示します。
  "**INPUT**"と"**L**"と"**R**"が点灯
  → 入力レベルをステレオで表示します。
  "**OUTPUT**"と"**L**"と"**R**"が点灯
  → 出力レベルをステレオで表示します。

デジタルリンク機能

フェーダーエフェクト機能

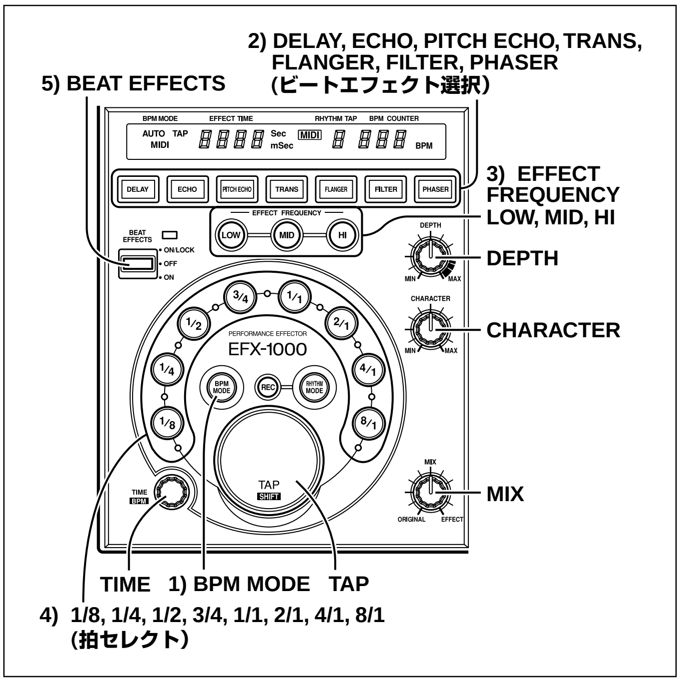
デジタルリンク対応のDJミキサー(DJM-1000)と本機に付属のデジタルリンクケーブルにより接続すると、センド/リターンの接続をデジタルで一括して行え、DJミキサーのフェーダーを使ってデジタルジョグブレイクの操作ができるフェーダーエフェクト機能を使用できます。

バイパス機能

本機内部の回路を通らずに、入力と出力を直結することができます。

■ BYPASSボタンを押してバイパス状態にする。

- **BAYPASS**ボタンが点滅し、入力と出力が直結されます。
- **BAYPASS**ボタンが点滅しているときは、本機の操作は信号に影響を与えません。



ビートエフェクト [BPMモード]

ビートエフェクト [BPMモード] はBPM(1分間の拍数)に同期したエフェクトタイムを瞬時に設定できるため、リズムに合わせた様々なエフェクトをライブ演奏でも実現できます。

1. BPM MODEボタンを押して、BPM(1分間の拍数=曲のスピード)の測定モードを選ぶ。
   AUTO: 入力される音楽信号から自動測定します。
   MIDI: MIDIのタイミングクロックにより自動測定します。
   TAP: **TAP**ボタンを指で叩いてBPMをマニュアル入力します。
   - 電源ON時は"**AUTO**"が選択されます。
   - 選んだモードをBPM測定モードインジケーター部に表示します。
   - BPMを計測できない場合はBPM表示部が点滅します。
   - AUTOモード時の測定範囲はBPM=70～180です。曲によっては正しく測定できない場合があります。
     その場合は、TAPモードでマニュアル入力してください。

[TAPボタンによるBPMのマニュアル入力]
TAPボタンを拍(4分音符)に合わせて2回以上指で叩くと、その間隔の平均値がBPMとして設定されます。
- BPMモードが"**AUTO**"または"**MIDI**"のときに**TAP**ボタンを押すと、BPM測定モードがTAPモードになり、**TAP**ボタンが叩かれた間隔を測定します。
- **TAP**ボタンでBPMを設定すると、拍セレクトボタンは"**1/1**"に切り換わり、1拍(4分音符)の時間がエフェクトタイムに設定されます。

[TIMEツマミによるBPMのマニュアル入力]
TAPボタンを押しながらTIMEツマミを回すと、BPMを手動で直接設定できます。
- **TAP**ボタンを押しながら、さらに**BPM MODE**ボタンも同時に押して**TIME**ツマミを回すと、BPMを0.1単位で設定できます。この時は小数点以下のみを表示します。

2. ビートエフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ。
   - "**DELAY**"、"**ECHO**"、"**PITCH ECHO**"、"**TRANS**"、"**FLANGER**"、"**FILTER**"、"**PHASER**"から選びます。
   - 選んだエフェクトのボタンが点滅します。
   - 各エフェクトについては11～12ページをご覧ください。

3. EFFECT FREQUENCYボタン(LOW、MID、HI)で、エフェクトをかける音域を選ぶ。
   - 選んだ音域のボタンのインジケーターが点灯します。
   - ボタンを押す度にON/OFFを繰り返します。

4. 拍セレクトボタンの1つを押して、エフェクトを同期させる拍を選ぶ。
   - "**1/8**"、"**1/4**"、"**1/2**"、"**3/4**"、"**1/1**"、"**2/1**"、"**4/1**"、"**8/1**"から選びます。
   - 選んだ拍のボタンが点灯します。
   - 拍セレクトボタンを押すと、対応したエフェクトタイムが自動設定されます。
     【例】BPM=120の場合
     1/1 = 500ms
     3/4 = 375ms
     1/2 = 250ms
   - **TAP**ボタンを押しながら拍セレクトボタンを押すと、エフェクトタイムからBPMを自動設定します。

TIMEツマミによるエフェクトタイムのマニュアル入力
通常は拍セレクトボタンを押すことにより、エフェクトタイムが自動設定されますが、**TIME**ツマミを回すことによりエフェクトタイムを任意に設定できます。
- エフェクトタイムを変更すると、拍セレクトボタン部のインジケーターの点灯も設定された拍の位置に移動します。

5. BEAT EFFECTSスイッチを"ON"位置にして、機能させる。
   奥に倒す(ON-LOCK):
   ONのロックで、手を放してもONのままになります。OFFにするときは手で中央位置(OFF)へ戻してください。
   手前に倒す(ON):
   一時的ONで、手を放すとOFF(中央位置)に戻ります。素早くON/OFFしたいときは、これを使います。

DEPTHツマミ

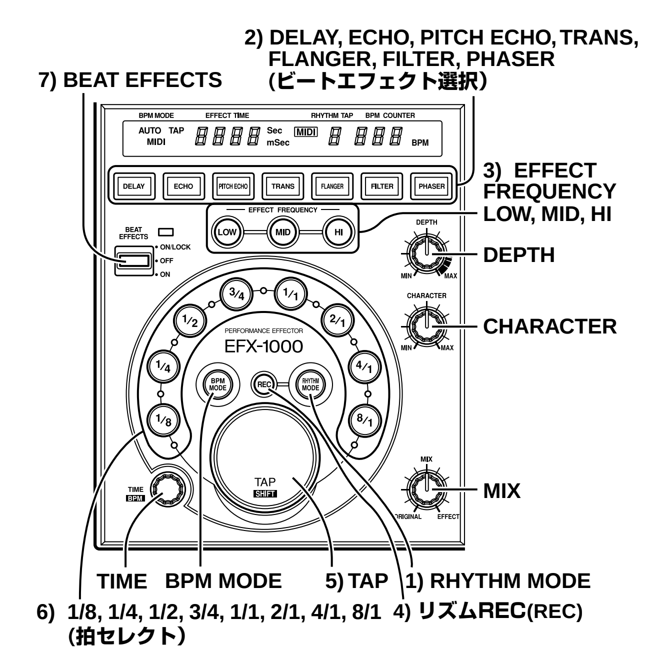
センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。
DEPTHツマミを回すことによるパラメーター1の変化については11～12、14ページをご覧ください。

CHARACTERツマミ

センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。
CHARACTERツマミを回すことによるパラメーター2の変化については11～12、14ページをご覧ください。

MIXツマミ

原音とエフェクト音のバランスを調整します。
センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。



ビートエフェクト [リズムモード]

ビートエフェクト [リズムモード] は自分で入力したリズムに合わせた様々なエフェクトを実現できます。

1. RHYTHM MODEボタンを押してリズムモードにする。
   - **RHYTHM MODE**ボタンが点灯します。

2. ビートエフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ。
   - "**DELAY**"、"**ECHO**"、"**PITCH ECHO**"、"**TRANS**"、"**FLANGER**"、"**FILTER**"、"**PHASER**"から選びます。
   - 選んだエフェクトのボタンが点滅します。
   - 各エフェクトについては11～12ページをご覧ください。

3. EFFECT FREQUENCYボタン(LOW、MID、HI)で、エフェクトをかける音域を選ぶ。
   - 選んだ音域のボタンのインジケーターが点灯します。
   - ボタンを押す度にON/OFFを繰り返します。

4. リズムRECボタンを押してRECモードにする。
   - BPM表示部に" rEC "と表示されます。
   - リズムが入力されていないときは、手順1で自動的にRECモードになります。

5. TAPボタンでリズムを入力する。
   - **TAP**ボタンを叩く間隔が2秒以内のときにリズム入力として認識され、最大8TAPまで入力可能です。
   - 表示部に入力したTAP数(**RHYTHM TAP**)が表示されます。
   - リズム入力中は、拍セレクトボタンの"**1/1**"が選択されます。

6. 拍セレクトボタンの1つを押して、入力したリズム全体の時間を決める。
   - 入力したリズム全体の時間が拍倍されます。
   - "**1/8**"、"**1/4**"、"**1/2**"、"**3/4**"、"**1/1**"、"**2/1**"、"**4/1**"、"**8/1**"から選びます。
   - 選んだ拍のボタンが点灯します。

7. BEAT EFFECTSスイッチを"ON"位置にして、機能させる。

   奥に倒す(ON-LOCK):
   ONのロックで、手を放してもONのままになります。OFFにするときは手で中央位置(OFF)へ戻してください。
   手前に倒す(ON):
   一時的ONで、手を放すとOFF(中央位置)に戻ります。素早くON/OFFしたいときは、これを使います。
   - リズムモード中にリズム**REC**ボタン(**REC**)を押すと、入力したリズムがクリアされ、再度リズム入力が可能になります。

DEPTHツマミ

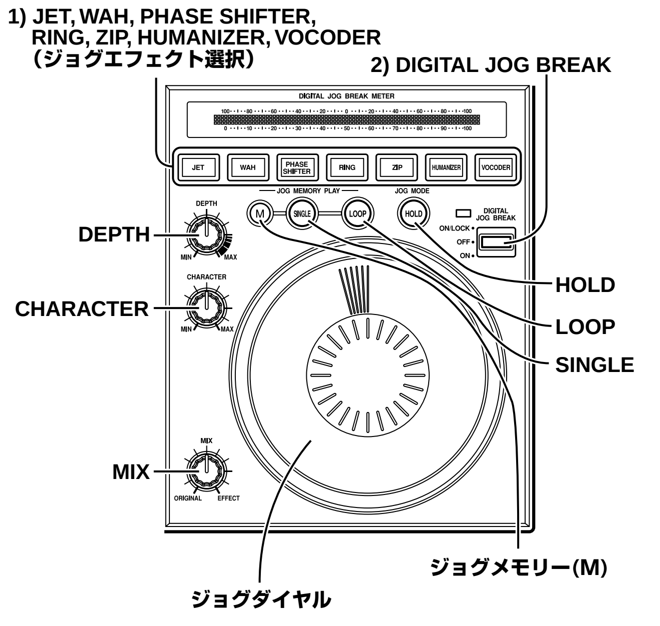
センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。
DEPTHツマミを回すことによるパラメーター1の変化については11～12、14ページをご覧ください。

CHARACTERツマミ

センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。
CHARACTERツマミを回すことによるパラメーター2の変化については11～12、14ページをご覧ください。

MIXツマミ

原音とエフェクト音のバランスを調整します。
センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。



デジタルジョグブレイク

デジタルジョグブレイクは、ジョグダイヤルの回転により各エフェクトのパラメーターを連続可変できるため、楽器演奏の様な感覚でエフェクトをコントロールできます。
さらに、ジョグダイヤルメモリー機能を使ってエフェクト音の連続変化をメモリーすると、ボタンを押すだけで何度も再現することができます。

1. ジョグエフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ。
- "**JET**"、"**WAH**"、"**PHASE SHITER**"、"**RING**"、"**ZIP**"、"**HUMANIZER**"、"**VOCODER**"から選びます。
- 選んだエフェクトのボタンが点滅します。
- 各エフェクトについては13ページをご覧ください。

2. DIGITAL JOG BREAKスイッチを"ON"位置にしてジョグダイヤルを回転する。

[DIGITAL JOG BREAKスイッチの操作]

奥に倒す(ON-LOCK):
ONのロックで、手を放してもONのままになります。OFFにするときは手で中央位置(OFF)へ戻してください。

手前に倒す(ON):
一時的ONで、手を放すとOFF(中央位置)に戻ります。素早くON/OFFしたいときは、これを使います。
- ジョグダイヤルの回転によるパラメーターの変化の様子は、デジタルジョグブレイクメーターに表示されます。

DEPTHツマミ

センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。
DEPTHツマミを回すことによるパラメーター1の変化については13、14ページをご覧ください。

CHARACTERツマミ

センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。
CHARACTERツマミを回すことによるパラメーター2の変化については13、14ページをご覧ください。

MIXツマミ

原音とエフェクト音のバランスを調整します。
センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。

ホールド機能

HOLDボタンを押してボタンを点灯させると、ジョグダイヤルの回転を止めた時点のエフェクト音を維持します。

ジョグメモリー

デジタルジョグブレイクのジョグダイヤルの動きを最大8秒間メモリーし、そのエフェクトをワンタッチで再現できます。

1. ジョグエフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ。
- "**JET**"、"**WAH**"、"**PHASE SHITER**"、"**RING**"、"**ZIP**"、"**HUMANIZER**"、"**VOCODER**"から選びます。
- 選んだエフェクトのボタンが点滅します。
- 各エフェクトについては12ページをご覧ください。

2. DIGITAL JOG BREAKスイッチを"ON"位置にして、エフェクト音をモニターします。

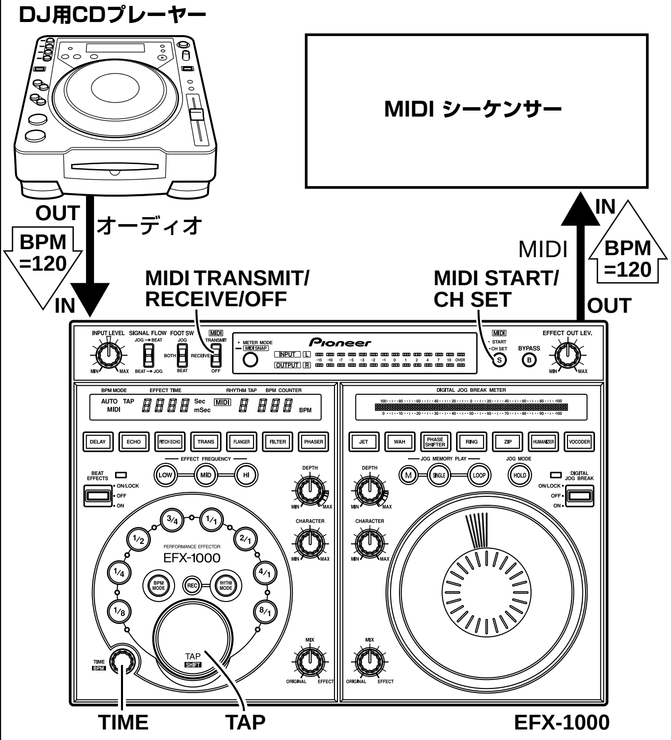
3. メモリーボタン(M)を押しながら、ジョグダイヤルを回転する。
メモリーボタン(**M**)を押してジョグダイヤルを回転するとメモリーを開始し、8秒経過するかメモリーボタン(**M**)を放すとメモリーを終了し、**SINGLE**ボタンと**LOOP**ボタンが点灯します。
- 既にメモリーしてある状態で(**SINGLE**ボタンと**LOOP**ボタンが点灯している状態で)、新たにメモリーを行うと、以前のメモリー内容は上書きされ、元のデータは消えます。

4. SINGLEボタンまたはLOOPボタンを押す。
- **SINGLE**ボタンを押すと、ボタンが点滅しながらメモリーされているジョグダイヤルの動きによるエフェクトを、1回再現します。
- **LOOP**ボタンを押すと、ボタンが点滅しながらメモリーされているジョグダイヤルの動きによるエフェクトを、繰り返し再現します。
再度**LOOP**ボタンを押すとエフェクトの再現を停止します。
- エフェクトの種類を変更した後でも、メモリーしてあるジョグダイヤルの動きを再現することができます。

MIDIセッティング

MIDI(ミディ: Musical Instrument Digital Interface)とは、電子楽器やコンピューターの間で情報のやり取りを行うための統一規格です。
MIDIコネクターを持つ機器どうしをMIDIケーブルで接続してデータを送ったり受け取ったりします。
EFX-1000はMIDIにより、機器の操作情報およびBPM情報(タイミングクロック)を送ったり受け取ったりできます。

オーディオ信号に外部シーケンサーを同期させる、または外部シーケンサーをEFX-1000の操作情報で操作する



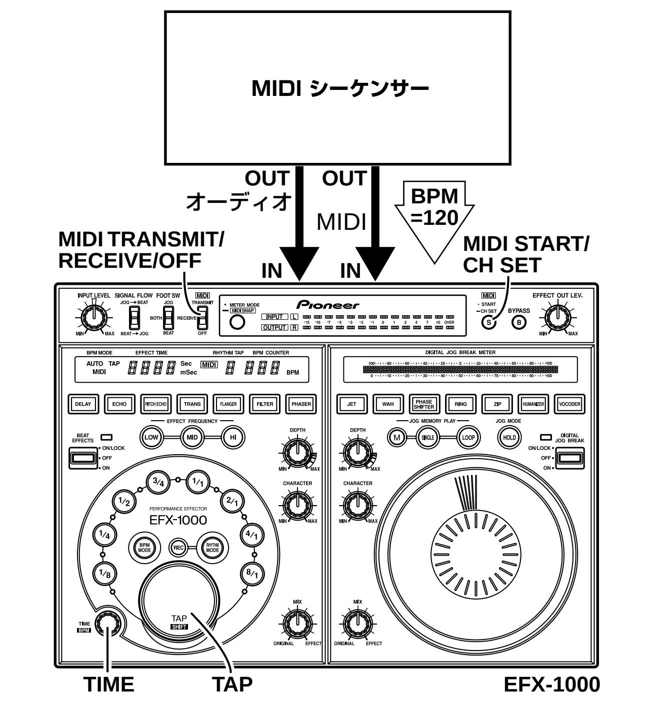
1. EFX-1000のMIDI OUT端子とMIDIシーケンサーのMIDI IN端子を市販のMIDIケーブルで接続する。
   - MIDIシーケンサー側のシンクモードをスレーブにします。
   - MIDIタイミングクロックに対応していないMIDIシーケンサーは同期できません。
2. MIDIスイッチをTRANSMIT位置にする。
   - BPM値が安定して測定できない曲では同期できません。
   - TAPモードで設定したBPM値でも、タイミングクロックを出力します。
3. MIDI START/CH SETボタンを押す。
   - MIDIタイミングクロックの出力範囲は40～250BPMです。

【TRANSMIT MIDIチャンネルの設定】

RECEIVEチャンネルと別に設定でき、また記憶します。
1. MIDIスイッチをTRANSMIT位置にする。
2. この状態で、MIDI START/CH SETボタンを長押しする。
   - **MIDI**インジケーターが点滅し、設定モードに入ります。
3. TIMEツマミを回してMIDIチャンネル選ぶ。
4. MIDI START/CH SETボタンを押す。
   - MIDIチャンネルを登録し、設定モードから抜けます。

(注意)
- 曲によってはBPMを正しく測定できない場合があります。

外部シーケンサーにビートエフェクトを同期させる、またはEFX-1000を外部シーケンサーにより操作する



1. MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子とEFX-1000のMIDI IN端子を市販のMIDIケーブルで接続する。
   - 音楽入出力は適正レベルになるよう調整してください。
   - このとき、各エフェクトスイッチはOFFにしてください。
   - **BYPASS**スイッチはOFFにしてください。
2. MIDIスイッチをRECEIVE位置にする。
   - **MIDI OUT**端子には、エフェクターでBPMカウント表示したタイミングクロックが出力されます。
3. MIDIシーケンサーをスタートする。
   - シーケンサーによるコントロール中もEFX-1000を直接コントロールすることはできますが、ボリュームにより設定されるパラメーターは、操作したとたんに値がジャンプしますので注意が必要です。
   - MIDIタイミングクロックの受ける範囲は40～250BPMです。

【RECEIVE MIDIチャンネルの設定】

TRANSMITチャンネルと別に設定でき、また記憶します。
1. MIDIスイッチをRECEIVE位置にする。
2. この状態で、MIDI START/CH SETボタンを長押しする。
   - **MIDI**インジケーターが点滅し、設定モードに入ります。
3. TIMEツマミを回してMIDIチャンネル選び、TAPボタンを押して決定する。

(注意)
- MIDIシーケンサー側のBPMを0.1単位で設定した場合、EFX-1000のBPM表示と異なる場合があります。

MIDIインプリメンテーションチャート

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1 − 16 1 − 16	1 − 16 1 − 16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × 	モード3 × 	
ノート ナンバー：	 音域	× ×	× ×	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	× ×	× ×	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンダー		×	×	
コントロールチェンジ	12, 44 13, 45 16, 48 17, 49 64 66 67 69 80 81 82 83 91 92	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	拍セレクトタイムパラメーター (MSB、LSB) タイムパラメーター (MSB、LSB) JOGパラメーター (MSB、LSB) リズムパラメーター1 (MSB、LSB) エフェクトオン・オフ 周波数セレクト リズムパラメーター2 ビート部動作モード VRパラメーター1 VRパラメーター2 VRパラメーター3 VRパラメーター4 VRパラメーター5 VRパラメーター6
プログラムチェンジ：設定可能範囲		○	○	
エクスクルーシブ		×	×	
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム	：クロック ：コマンド	○ ○	○ ×	 送信：スタート・ストップ
その他	：ローカル・オン／オフ ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × × ×	× × × ×	
備考				

モード1：オムニ・オン、ポリ　　モード2：オムニ・オン、モノ　　○：あり
モード3：オムニ・オフ、ポリ　　モード4：オムニ・オフ、モノ　　×：なし

コントロールチェンジ(CC)一覧表

機能	EFX-1000の操作	メッセージ（コマンド）	フォーマット（Hex）	備考
エフェクト種別切換	シグナルフローチェンジ ビートエフェクトセレクト デジタルジョグブレイク エフェクトセレクト	Program Change	Cn pc	下記プログラムチェンジ参照
エフェクトのオン・オフ	ビートエフェクト（ON/OFF） デジタルジョグブレイク エフェクト（ON/OFF）	Hold 1	Bn 40 0b	エフェクトのオン・オフを設定します。 b：エフェクトON/OFF (ON=1) Bit0 JOG Bit1 BEAT MSB　LSB 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | BEAT | JOG

機　能	EFX-1000の操作	メッセージ（コマンド）	フォーマット（Hex）	備　　考
エフェクト時間操作	拍セレクト	Effect Control 1	Bn 0c MSB Bn 2c LSB	エフェクト時間を設定します。 設定範囲（単位は mSec） DELAY、ECHO、PITCH ECHO　1～16000 TRANS　10～16000 FLANGER、FILTER、PHASER　5～16000 FLANGER、FILTER、PHASERは5～16000を送ると、EFX-1000内部で値を2倍して 10～32000(mSec)として動作します。 ※受信側では、エフェクトの周期の頭出しがされます。
	TIMEツマミ	Effect Control 2	Bn 0d MSB Bn 2d LSB	エフェクト時間を設定します。 設定範囲（単位は mSec） DELAY、ECHO、PITCH ECHO　1～16000 TRANS　10～16000 FLANGER、FILTER、PHASER　5～16000 FLANGER、FILTER、PHASERは5～16000を送ると、EFX-1000内部で値を2倍して 10～32000(mSec)として動作します。 ※受信側では、エフェクトの周期の頭出しはされません。
ビート部動作	エフェクト周波数選択	sostenuto	Bn 42 0b	エフェクトのかかる周波数帯域を設定します。 b：周波数帯域（ON=1） Bit0 LOW Bit1 MID Bit2 HI MSB　LSB 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / HI / MID / LOW
	リズムTAP（リズムタイム）	General Purpose Controller 2	Bn 11 MSB Bn 31 LSB	リズムエフェクトのタップ間の時間を設定します。 設定範囲（単位は mSec） 1～2000
	リズムTAP（リズムNo.）	soft pedal	Bn 43 dd	リズムエフェクトのタップ番号を設定します。 設定範囲 1～8
	BPMモードSW リズムモードSW リズムREC	hold 2	Bn 45 dd	ビート部動作モードを変更します。 1=BPMモード 2=リズムモード リズムモード中に再度リズムモードを設定することで、登録されているリズムエフェクトをクリアし、新しくリズムデータを設定できるようにします。
ジョグ部動作	ジョグダイヤル	General Purpose Controller 1	Bn 10 MSB Bn 30 LSB	ジョグダイヤルの動きを設定します。 設定範囲 0～2160 ジョグセンター位置を1080として、時計方向に回すと最大2160、反時計方向に回すと最小0になります。
ビート部ボリューム	ビートエフェクトDEPTH	Effect 1 Depth	Bn 5B dd	ビート部のDEPTH値を設定します。 設定範囲 0～127
	ビートエフェクト CHARACTER	General Purpose Controller 5	Bn 50 dd	ビート部のCHARACTER値を設定します。 設定範囲 0～127
	ビートエフェクトMIX	General Purpose Controller 6	Bn 51 dd	ビート部のMIX値を設定します。 設定範囲 0～127
ジョグ部ボリューム	デジタルジョグブレイク DEPTH	Effect 2 Depth	Bn 5C dd	ジョグ部のDEPTH値を設定します。 設定範囲 0～127
	デジタルジョグブレイク CHARACTER	General Purpose Controller 7	Bn 52 dd	ジョグ部のCHARACTER値を設定します。 設定範囲 0～127
	デジタルジョグブレイクMIX	General Purpose Controller 8	Bn 53 dd	ジョグ部のMIX値を設定します。 設定範囲 0～127

プログラムチェンジ

MSB							LSB
0	SIGNAL FLOW	BEAT2	BEAT1	BEAT0	JOG2	JOG1	JOG0

● SIGNAL FLOW

0 = BEAT EFFECTS → JOG BREAK
1 = JOG BREAK → BEAT EFFECTS

● BEAT EFFECT

BEAT2	BEAT1	BEAT0	
0	0	1	DELAY
0	1	0	ECHO
0	1	1	PITCH ECHO
1	0	0	TRANS
1	0	1	FLANGER
1	1	0	FILTER
1	1	1	PHASER

● JOG BREAK

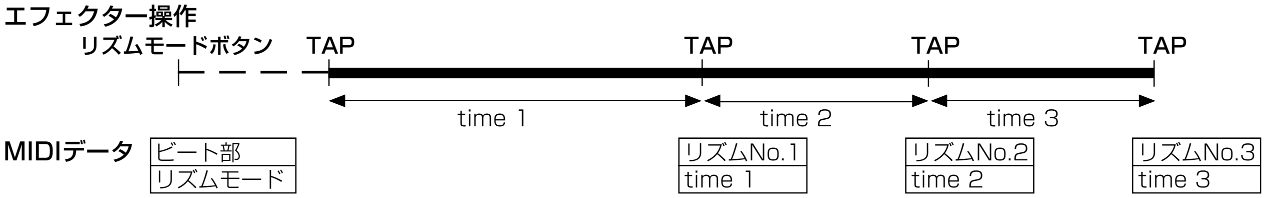
JOG2	JOG1	JOG0	
0	0	1	JET
0	1	0	WAH
0	1	1	PHASE SHIFTER
1	0	0	RING
1	0	1	ZIP
1	1	0	HUMANIZER
1	1	1	VOCODER

リズムエフェクトについて

(例はリズムが 3 回)

TRANSMIT時

リズムTAPを打つたびにリズムパラメーター2(リズムNo.)、リズムパラメーター 1 (リズムタイム)の順でデータを送ります・



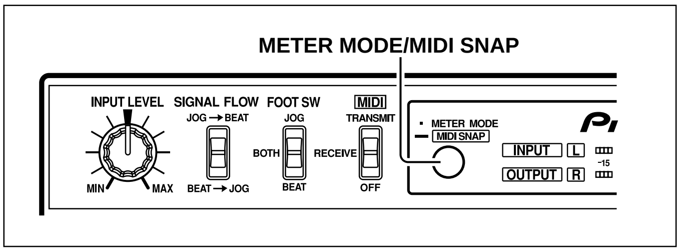
RECEIVE時

- ビートエフェクト中にビート部動作モード(リズムモード)が送られてくるとリズムエフェクトになります。
その後、リズムNo.1、time 1、リズムNo.2、time 2、リズムNo.3、time 3の順で送れば、
エフェクターは送られたリズムを音に対して刻みつづけます。

- リズムエフェクト中にビート部動作モード(BPMモード) を送ればビートエフェクトに戻ります。

スナップショット

エフェクターを目的の値に設定したら、その状態をスナップショットすることができます。スナップショットすると、コントロールチェンジの全コマンドを送信します。
TRANSMIT設定時、**METER MODE/MIDI SNAP**ボタンを長押しすることにより、スナップショットを送信します。このとき**MIDI**表示が点滅します。



故障？ちょっと調べてください

故障かな？…と思ったら、ちょっとチェックしてみてください。意外な操作ミスが故障と思われています。また、本機以外の原因も考えられます。同時に使用している電気機器もあわせてお調べください。
下の項目をチェックしても直らない場合は、お買上げの販売店またはパイオニア修理受付センター（裏表紙参照）へご連絡ください。

<table>
<tr><th>症　状</th><th>考えられる原因</th><th>処　置</th></tr>
<tr><td>電源が入らない。</td><td>● 電源コードがつながっていない。</td><td>● 電源コンセントへつなぐ。</td></tr>
<tr><td>音が出ない、または小さい。</td><td>● 接続コードが正しく接続されていない。または、はずれている。
● 端子やプラグが汚れている。
● 入力レベルが小さすぎる。

● エフェクト出力レベルが小さすぎる。</td><td>● 正しく接続する。
● 汚れをふき取って接続する。
● INPUT LEVEL ツマミを右に("MAX" 方向に) 回す。
● IN&OUT LEVEL を切り換えてみる。
● EFFECT OUT LEV. ツマミを右に("MAX" 方向に) 回す。</td></tr>
<tr><td>アナログの入力が出力されない。</td><td>● デジタルまたは EFX LINK が接続されている。アナログ入力とデジタル入力を同時に接続した場 合、デジタル入力が優先されます。
● EFX LINK で接続されている DJ ミキサー（DJM - 1000 ）のエフェクターリンクが ON になっている（EFX LINK が設定されている）。</td><td>● EFX LINK を解除し、アナログ入力より優先されるデジタル入力は外してください。
入力の優先順位は、
EFX LINK > デジタル入力 > アナログ入力となります。</td></tr>
<tr><td>デジタル出力されない。</td><td>● EFX LINK がデジタルリンクケーブルで DJ ミキサー（DJM-1000）と接続されている。

● デジタル出力fs切換が接続機器に合っていない。</td><td>● EFX LINKをデジタルリンクケーブルでDJミキサー（DJM-1000）と接続した場合、デジタル出力されません。
デジタルリンクケーブルを外してください。
● デジタル出力 fs 切換を接続機器に合せる。</td></tr>
<tr><td>BYPASSにすると、アナログ出力されない。</td><td>● アナログ入力が接続されていない。
デジタル入力または EFX LINK 接続されていても、BYPASS 時にはアナログ入力の音がアナログ出力されます。</td><td>● 入力としてアナログ入力を使用する。
または出力としてデジタル出力を使用する。
BYPASS時の入力に対する各出力は以下のようになります。
<table>
<tr><th>入力接続条件</th><th>アナログ出力</th><th>デジタル出力</th></tr>
<tr><td>アナログ入力のみ</td><td>アナログソース</td><td>アナログソース</td></tr>
<tr><td>デジタル入力のみ</td><td>（出力なし）</td><td>デジタルソース</td></tr>
<tr><td>アナログ＆デジタル</td><td>アナログソース</td><td>デジタルソース</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>エフェクト音がかからない。</td><td>● レバースイッチが OFF になっている。

● MIX ツマミが "MIN" になっている。
● DEPTH ツマミが "MIN" になっている。
● EFFECT OUT LEV. ツマミが "MIN" になっている。
● BYPASS スイッチが ON になっている。

● EFFECT FREQUENCY が HI、MID、LOW とも消灯している。（TRANS、FLANGER、FILTER、PHASER の場合）

● エフェクトの組合せによって、効果が弱くなった。ビートエフェクトとデジタルジョグブレイクの組合せによっては、効果が弱くなる場合があります。</td><td>● レバースイッチを ON 位置で保持するか ON/LOCK にする。
● MIX ツマミを右に ("MAX" 方向に) 回す。
● DEPTHツマミを右に ("MAX"方向に) 回す。
● EFFECT OUT LEV. ツマミを右に ("MAX" 方向に) 回す。
● BYPASS が点滅しているとエフェクトはかかりません。
BYPASS スイッチを押して消灯させる。
● EFFECT FREQUENCY が全て消灯している場合、原音となります。EFFECT をかけたい周波数帯域のボタンを押して点灯させてください。
● SIGNAL FLOW スイッチを逆に切り換えてみる。
ビートエフェクトとデジタルジョグブレイクの順を逆にして試してください。</td></tr>
<tr><td>ビートエフェクトをかけるとエフェクト音がなくなる。</td><td>● EFFECT FREQUENCY が HI、MID、LOW とも消灯している。
（DELAY、ECHO、PITCH ECHO の場合）</td><td>● EFFECT FREQUENCY が全て消灯している場合、エフェクト音が出力されません。
EFFECTをかけたい周波数帯域のボタンを押して点灯させてください。</td></tr>
<tr><td>フットスイッチを接続すると、フットスイッチを踏んでいなくてもエフェクトが掛かってしまう。</td><td>● フットスイッチの論理が逆。（エフェクターは、踏んだときに LOW でエフェクトがオンします。）</td><td>● エフェクターの論理に合ったフットスイッチを使用する。</td></tr>
<tr><td>エフェクト音がひずむ。</td><td>● 入力レベルが大きすぎる。

● エフェクト出力レベルが大きすぎる。

● エフェクト効果が強すぎる。
（DEPTH ツマミの "MAX" 付近は音のレベルが上昇するエフェクトがあります。）</td><td>● INPUT LEVELツマミを左に ("MIN"方向に) 回す。
● IN&OUT LEVEL を切り換えてみる。
● EFFECT OUT LEV. ツマミを左に ("MIN" 方向に) 回す。
● DEPTH ツマミを左に ("MIN" 方向に) 回す。</td></tr>
</table>

症　状	考えられる原因	処　置
EFX LINK 機能が使えない。	● デジタルリンクケーブルが接続されていない。 ● 未対応の機器が接続されている。 ● DJ ミキサーの設定が正しくない。	● デジタルリンクケーブルでデジタル対応のDJミキサーと接続する。 ● DJ ミキサーで EFX LINK の設定を行う。
BPM 同期機能が使えない。	● DJ ミキサーと EFX LINK 接続されていない。 ● DJ ミキサーにデジタルリンク対応の DJ 用 CD プレーヤーが接続されていない。 ● BPM 測定モードが "**AUTO**" になっていない。	● DJ 用 CD プレーヤー、DJ ミキサーとデジタルリンク接続する。 ● DJ エフェクターの BPM 測定モードを "**AUTO**" に設定する。
エコー音が出力し続ける。	● エコーには、**DEPTH** ツマミを "**MAX**" にして **BEAT EFFECT**スイッチを"**ON**"から "**OFF**"にすると、フィードバック音が減衰しないホールドディレイ効果の機能があります。	● **DEPTH** ツマミを左に ("**MIN**" 方向に) 回す。
BPM を AUTOモードで測定できない。 BPM の測定値がおかしい。	● 入力レベルが高すぎる。または 低すぎる。 ● 曲調によっては正しく測定できない場合があります。（測定範囲は 70 ～ 180 BPM です。）	● **INPUT LEVEL** ツマミを回し、入力レベルメーターの 0dB 付近になるようにする。 ● マニュアル測定モードにして TAP 入力する (P.19)。
MIDI シーケンサーが同期しない。	● MIDI シーケンサーのシンクモードがスレーブになっていない。 ● MIDI シーケンサーが対応していない。	● MIDIシーケンサーのシンクモードをスレーブにする。 ● MIDI タイミングクロックに対応していない MIDI シーケンサーは同期できません。

● 静電気など、外部からの影響により本機が正常に動作しない場合があります。このようなときは、電源コードを一度抜いて再び差し込むことで正常になる場合があります。これで解決しないときは、お買上げの販売店またはパイオニア修理受付センター（裏表紙参照）へご相談ください。

保証とアフターサービスについて

保証書（別に添付してあります。）について

保証書は、必ず「取扱店名・購入日」等の記入を確かめ取扱店から受取っていただき、内容をよくお読みの上、大切に保管してください。

保証期間と保証内容について

● **保証期間について**
保証期間は、取扱説明書の注意にしたがった使用で、ご購入日より1年間です。

● **次のような場合には保証期間中および保証期間経過後にかかわらず、性能、動作の保証をいたしません。また、故障した場合の修理についてもお受けいたしかねます。**
本機を改造して使用した場合、不正使用や使用上の誤りの場合または他社製品や純正以外の付属品と組み合わせて使用したときに、動作異常などの原因が本機以外にあった場合。

● **故障、故障の修理その他にともなう営業上の機会損失（逸失利益）は保証期間中および保証期間経過後にかかわらず補償いたしかねますのでご了承ください。**

補修用性能部品の保有期間

当社はこの製品の補修用性能部品を製造打切後8年間保有しています。

修理を依頼されるとき

本書の「故障？ちょっと調べてください」をお読みいただき、故障かどうかご確認ください。それでも正常に動作しないときには、必ず電源プラグを抜いてから、次の要領で修理を依頼してください。

● **保証期間中は**
万一、故障が生じたときは、保証書に記載されている当社無料修理規定に基づき修理いたします。お求めの販売店またはパイオニア修理受付センター（裏表紙参照）にご相談ください。保証書の規定にしたがって修理致します。

連絡していただきたい内容
- ご住所 ・ ご氏名 ・ 電話番号
- 製品名 ・ 型番 ・ ご購入日
- 故障または異常の内容（できるだけ詳しく）
- 訪問ご希望日
- 訪問先までの道順と目標（建物、公園など）

● **保証期間が過ぎているときは**
お求めの販売店またはパイオニア修理受付センターにご相談ください。修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理いたします。

仕　様

1. 一般

電源 .... AC100V、50/60 Hz
消費電力 .... 13 W
動作温度 .... +5 ℃～+35 ℃
動作湿度 .... 5 %～85 % (結露無きこと)
質量 .... 2.4 kg
最大外形寸法 .... 320 (幅)×234 (奥行き)×101 (高さ) mm

2. オーディオ部

サンプリングレート .... 96 kHz
A/D、D/Aコンバーター .... 24 bits
周波数特性 .... 20 Hz～22 kHz
SN比 .... 83 dB
歪率 .... 0.02 %
ヘッドルーム .... 19 dB
入力レベル .... −10 dBV/+4 dBu (22 kΩ)
出力レベル .... −10 dBV/+4 dBu
(RCAピンジャック: 1 kΩ、フォーンジャック: 1 kΩ)
※−10 dBV/+4 dBuスイッチ切換

3. 入出力端子

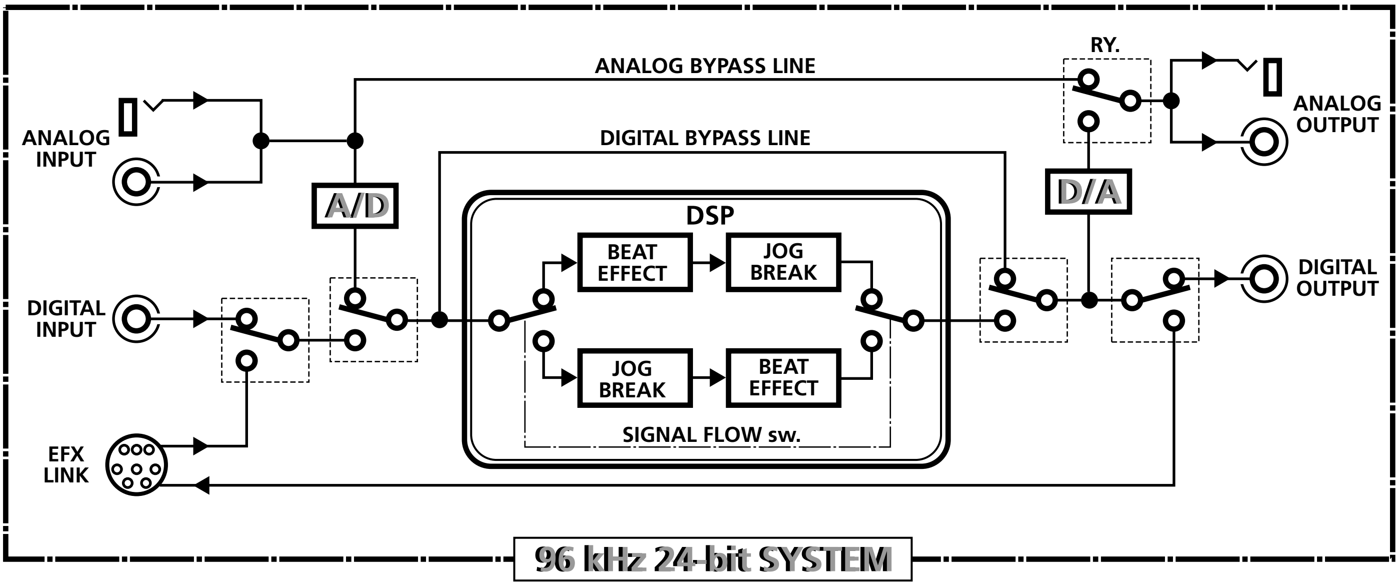
オーディオライン入力端子
　RCAピンジャック 2
　フォーンジャック（φ6.3） 2
オーディオライン出力端子
　RCAピンジャック 2
　フォーンジャック（φ6.3） 2
デジタル入力端子
　RCAピンジャック 1
デジタル出力端子
　RCAピンジャック 1
EFX LINK端子（ミニDIN） 1
MIDI入力端子（5P DIN） 1
MIDI出力端子（5P DIN） 1

4. 付属品

取扱説明書 1
デジタルリンクケーブル 1
電源コード 1
ご相談窓口・修理窓口のご案内 1
保証書 1

上記の仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

ブロックダイヤグラム



ANALOG BYPASS LINE
RY.
ANALOG INPUT
ANALOG OUTPUT
DIGITAL BYPASS LINE
A/D
D/A
DSP
BEAT EFFECT
JOG BREAK
DIGITAL INPUT
DIGITAL OUTPUT
JOG BREAK
BEAT EFFECT
SIGNAL FLOW sw.
EFX LINK
96 kHz 24-bit SYSTEM

ご相談窓口・修理窓口のご案内

パイオニア製品の修理・お取り扱い（取り付け・組み合わせなど）については、お買い求めの販売店へお問い合わせください。

<ご注意>市外局番「0070」で始まる フリーフォン及び「0120」で始まる フリーダイヤルは、PHS、携帯電話などからは、ご使用になれません。

また、【一般電話】は、携帯電話・PHSなどからご利用可能ですが、通話料がかかります。

製品のご購入や取り扱いについてのご相談窓口

● **テクニカルサポートセンター**（フリーダイヤル）

受付　月曜～金曜　10：00 ～ 18：00、土曜・日曜・祝日　10：00 ～ 12：00、13：00 ～ 17：00　（弊社休業日は除く）

DJ機器のご相談窓口　：電話（フリーダイヤル）**0120-545-676**
：FAX　**03-3763-9503**

パイオニアホームページでのご案内

商品に関する「よくあるお問い合わせ」FAQのご案内　http://www.pioneer.co.jp/support/faq/index.html
カタログ請求とメールサービス登録のご案内　http://www.pioneer.co.jp/support/ctlg/index.html

部品のご購入についてのご相談窓口

部品（付属品、リモコン、取扱説明書など）のご購入については、部品受注センターにお問い合わせください。

● **部品受注センター**

受付　月曜～金曜　9：30 ～ 18：00、土曜・日曜・祝日　9：30 ～ 12：00、13：00 ～ 17：00　（弊社休業日は除く）

電話（フリーダイヤル）：**0120-5-81095**
一般電話：**0538-43-1161**
ファックス（フリーダイヤル）：**0120-5-81096**

修理のご依頼／修理についてのご相談窓口

修理を依頼される場合は、取扱説明書の「故障？ちょっと調べてください」を一度ご覧になり、故障かどうかご確認ください。それでも正常に動作しない場合は、必ず電源プラグを抜いてから、「保証とアフターサービスについて」をお読みになり、お買い求めの販売店へご連絡ください。
お買い求めの販売店に修理の依頼ができない場合は、修理受付センターへ（沖縄県の方は、沖縄サービスステーションへ）

● **修理受付センター**（沖縄県を除く全国）

受付　月曜～金曜　9：30 ～ 19：00、土曜・日曜・祝日　9：30 ～ 12：00、13：00 ～ 18：00　（弊社休業日は除く）

電話（フリーダイヤル）：**0120-5-81028**（ゴーバイオニア）
一般電話：**03-5496-2023**
ファックス（フリーダイヤル）：**0120-5-81029**

● **沖縄サービスステーション**（沖縄県のみ）

受付　月曜～金曜　9：30～18：00　（土曜・日曜・祝日・弊社休業日は除く）

一般電話：**098-879-1910**
ファックス：**098-879-1352**

愛情点検

長年ご使用の製品の点検をおすすめいたします。こんな症状はありませんか?

- **電源コードや電源プラグが異常に熱くなる。**
- **電源コードにさけめやひび割れがある。**
- **電源が入ったり切れたりする。**
- **本体から異常な音、熱、臭いがする。**

⇩

すぐに使用を中止し、電源プラグをコンセントから抜き、故障や事故防止のため電気店または当社修理受付センターに点検（有料）をご依頼ください。

© 2005 パイオニア株式会社　禁無断転載

パイオニア株式会社　〒153-8654 東京都目黒区目黒1丁目4番1号